

**LAPORAN  
BANTUAN DANA  
PENGEMBANGAN DAN PENYELENGGARAAN  
INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL  
TAHUN 2020**



**INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL  
MATA KULIAH *GARAP PAKELIRAN*  
ERA MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA**

**Koordinator:**

**Sri Harti, S. Sn., M.Sn.**

**NIDN.0016108007**

**Anggota:**

**Dr. Bagong Pujiono, S. Sn., M.Sn.**

**NIDN.0030108008**

**Catur Nugroho, S. Sn., M.Sn.**

**NIDN. 0026098909**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

1	a	Nama Perguruan Tinggi	:	Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
	b	Alamat Perguruan Tinggi	:	Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Surakarta 57126
	c	Program Studi	:	Seni Pedalangan
2		Koordinator/Ketua		
	a	Nama Lengkap dan Gelar	:	Sri Harti, S.Sn., M.Sn.
	b	NIP/NIDN	:	198010162014042001/0016108007
	c	Golongan Kepangkatan	:	Penata Muda Tk I /IIIb
	d	Jabatan Akademik	:	Asisten Ahli
	e	Alamat email	:	<a href="mailto:srikenik@yahoo.co.id">srikenik@yahoo.co.id</a>
	f	Nomor Kontak (Telp & Hp)	:	081802505645
3		Biaya	:	Rp.89.000.000,00
4		Dana Pendamping	:	Rp. 10.000.000,00
5		Jangka Waktu Pelaksanaan	:	1 semester

Mengetahui  
Pimpinan Perguruan Tinggi



Surakarta, 05 November 2020  
Koordinator

Sri Harti, S.Sn., M.Sn.  
NIP.198010162014042001

## Daftar Isi

<b>Halaman judul .....</b>	<b>1</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>3</b>
<b>A. Pendahuluan .....</b>	<b>4</b>
1. Latar Belakang .....	4
2. Tujuan .....	8
3. Sasaran .....	8
4. Ruang Lingkup .....	8
<b>B. Proses Perencanaan dan Pengembangan .....</b>	<b>9</b>
1. Inovasi Pembelajaran & Credit Earning .....	9
2. Langkah-langkah kegiatan: tahap analisis, perancangan, dan pengembangan mata kuliah daring .....	14
<b>C. Proses Penyelenggaraan Perkuliahan .....</b>	<b>15</b>
<b>D. Pembiayaan .....</b>	<b>19</b>
<b>E. Jadwal Pelaksanaan .....</b>	<b>24</b>
<b>F. Penutup .....</b>	<b>30</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>31</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>32</b>

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Era revolusi industri 4.0 menjadikan perguruan tinggi terus berproses dalam menemukan berbagai inovasi di bidang tri dharma, terutama bidang pembelajaran. Terlebih pada tahun 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencanangkan adanya program “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka”. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil mata kuliah dari program studi lain di lingkungan Perguruan Tinggi sendiri dan/atau di luar PT selama tiga semester. Kebijakan ini mendorong Perguruan Tinggi, terutama dosen-dosen berpikir untuk bereksplorasi mencari inovasi-inovasi pembelajaran agar dapat diakses oleh mahasiswa dari luar program studi.

Inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh para dosen menjadi semakin bervariasi ketika dunia digemparkan dengan merebaknya virus Corona atau Covid-19. Pandemi ini telah menelan banyak korban karena terpapar virus tersebut. Berbagai upaya penanggulangan dilakukan guna mencegah penyebaran virus corona. Tempat-tempat peribadatan ditutup, kegiatan yang sifatnya mengumpulkan massa dilarang. Sekolah-sekolah dan kampus ditutup. Kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah secara daring. ISI Surakarta telah mengeluarkan Instruksi Rektor ISI Surakarta Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pembatasan Kegiatan Kampus dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan ISI Surakarta. Untuk itu, ISI Surakarta menerapkan pembelajaran melalui *on line*, baik kuliah teori maupun praktik, termasuk mata kuliah *Garap Pakeliran*.

Mata kuliah *Garap Pakeliran* merupakan mata kuliah berurutan, yaitu *Garap Pakeliran* I, II, dan III. Dalam program bantuan dana pengembangan dan penyelenggaraan Inovasi Pembelajaran Digital ini dipilih mata kuliah *Garap Pakeliran* II karena disediakan di semester genap. Mata kuliah *Garap Pakeliran* merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Jurusan Pedalangan di ISI Surakarta. Mata kuliah ini memiliki peran penting bagi mahasiswa karena target pembelajaran adalah mengasah kreativitas mahasiswa terhadap pengolahan *lakon*

yang akan disajikan. Unsur *Garap Pakeliran* meliputi *garap* adegan, *catur* (narasi dalang), *sabet* (gerak wayang), dan *iringan pakeliran*, yang kesemuanya itu merupakan unsur-unsur pokok dalam *pakeliran* (Suyanto, 2007:10). Adanya tuntutan kualitas dalam *garap pakeliran*, menjadikan mahasiswa setelah menempuh mata kuliah ini diharapkan siap dan matang, baik secara teknik maupun konsep dalam karya pertunjukan wayang.

*Garap Pakeliran* adalah usaha seniman dalang untuk menjadikan pertunjukan wayang kulit (*pakeliran*) menjadi lebih berbobot dan berkualitas dalam penyajiannya. Aspek-aspek *garap* dalam pertunjukan wayang meliputi struktur adegan, teks narasi, gerak wayang, dan iringan diolah sedemikian rupa yang bermuara pada kualitas sajian yang lebih bagus. *Garap pakeliran* sebagai suatu proses kreatif memiliki peran penting bahkan syarat wajib bagi seorang dalang dalam rangka memperoleh sebuah pertunjukan yang berkualitas. Seorang dalang perlu belajar keindahan dalam *pakeliran*, yaitu *regu*, *greget*, *sem*, *nges*, *renggep*, *antawacana*, *cucut*, *unggah-ungguh*, *tutuk* dan *trampil* (Najawirangka, 1960: 57). Hal itu, menjadikan bobot *garap* dan proses kreatif sangat ditentukan oleh kapasitas dalang, baik penguasaan teknik maupun kepekaannya terhadap fenomena yang terjadi.

Lahirnya model-model *pakeliran* seperti *pakeliran padat*, *pakeliran sandosa*, dan *wayang multimedia* menjadi sebagian kecil dari banyaknya model pertunjukan wayang inovatif yang selalu beradaptasi terhadap perkembangan zaman dan lingkungan pendukungnya. Konsep *Pakeliran* padat, yaitu memfokuskan *garapan* pada masalah-masalah pokok sehingga permasalahan-permasalahan yang tidak ada kaitannya dengan *garapan lakon* dapat diabaikan (Sudarko dkk, 1993:2-6). Konsep *pakeliran sandosa*, yaitu wayang dipegang banyak dalang, menonjolkan bayangan, dan narator yang berbahasa Indonesia. Eksistensi pertunjukan wayang yang masih bertahan dan berkembang hingga saat ini menjadi indikator bahwa proses *garap pakeliran* menjadi sebuah kebutuhan wajib bagi seorang dalang.





**Gambar 1.** ISI Surakarta menerima Rekor MURI pertunjukan wayang spektakuler lakon *Pandhawa Kumpul* disajikan oleh 8 dalang, 25 pengrawit, dan 27 swarawati di Hari Wayang Dunia 2018.

Pembelajaran *Garap Pakeliran* tidak hanya dibutuhkan oleh mahasiswa Jurusan Pedalangan di ISI Surakarta, namun perguruan tinggi seni maupun akademi vokasi seni lainnya di Indonesia juga sangat membutuhkan materi pembelajaran *Garap Pakeliran* bagi mahasiswanya. Perguruan tinggi seni lain, khususnya [ISI Yogyakarta](#) dan [ISI Denpasar](#) yang memiliki Jurusan Pedalangan sangat dimungkinkan bahwa keberadaan *Garap Pakeliran* ini juga menjadi sebuah kebutuhan wajib bagi mahasiswa. Selain itu, [Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta \(ASGA\)](#) juga memiliki Prodi D3 Seni Pertunjukan dengan peminatan Pedalangan.

Di sisi lain, pembelajaran *Garap Pakeliran* juga memiliki keterbukaan terhadap mahasiswa jurusan/program studi yang lain. Mahasiswa program studi Teater, baik yang bersifat tradisi maupun kontemporer sekalipun juga terdapat unsur-unsur penggarapan teatral lakon yang jelas korelatif terhadap mata kuliah *Garap Pakeliran*. Melalui pembelajaran ini diperoleh materi *garap* yang

representative terhadap proses kreatif dalam mengolah cerita dan penyusunan naskah. Oleh karena itu, pembelajaran ini menjadi hal yang sangat prioritas, baik bagi mahasiswa Pedalangan khususnya, maupun mahasiswa Teater pada umumnya.

Penyelenggaraan pembelajaran *Garap Pakeliran* selama ini masih terbatas di dalam kelas dengan metode tatap muka. Merujuk pada perkembangan global di era industri 4.0 yang menempatkan berbagai aspek menjadi tanpa batas, maka pengembangan penyelenggaraan digitalisasi pembelajaran *Garap Pakeliran* menjadi sebuah target solutif yang mutakhir dan inovatif. Hal ini, akan membuka potensi terhadap kebutuhan antar mahasiswa yang berujung pada sinergitas lintas budaya Nusantara.

Pengembangan dan inovasi pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ditargetkan mewujudkan sistem pembelajaran daring yang memanfaatkan media *virtual* dan *online*. Dengan demikian, semakin banyak mahasiswa yang bisa menikmati pembelajaran digital *Garap Pakeliran*. Hal ini, merupakan salah satu implikasi terhadap wacana pendidikan seni oleh Friedmen (dalam Nicos Souleles), bahwa gagasan keutamaan mensintesis informasi dari berbagai bentuk berkembang lintas pengetahuan disiplin secara konsisten akan menciptakan lingkungan kerja, dengan mengkombinasikan pengetahuan kejuruan dan keterampilan untuk menghasilkan suatu hasil.

Berpijak pada seluruh rangkaian dan diterimany arancangan pengembangan kegiatan inovasi pembelajaran daring mata kuliah *Garap Pakeliran* maka telah dilaksanakan berbagai kegiatan dalam rangka mencapai target yang telah dirumuskan. Aneka kegiatan sistematis dan terukur berkaitan digitalisasi materi bahan ajar *Garap Pakeliran* yang berpijak pada rancangan pembelajaran semester telah dilakukan baik berupa perekaman video terhadap berbagai nara sumber maupun tahap unggah materi ke media *LMS* serta Youtube. Di samping itu, hingga pada laporan kemajuan ini disusun proses perekaman dan juga digitalisasi materi teks deskripsi pembelajaran juga telah mendekati tahap akhir. Artinya, tahapan yang belum dan sedang dikerjakan ialah finalisasi *editing* video dan proses unggah materi.

## **2. Tujuan**

Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran seni pedalangan secara terstruktur agar dapat diakses oleh mahasiswa seni pedalangan khususnya dan seni-seni peran lain pada umumnya. Tujuan selanjutnya, yaitu menyebarluaskan pengetahuan dan keterampilan *Garap Pakeliran* ke seluruh tanah air bahkan dunia, sehingga mahasiswa-mahasiswa seni menjadi tangguh pada era 4.0.

## **3. Sasaran**

Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ini ditujukan kepada mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan dan Teater ISI Surakarta, ISI Yogyakarta, ISI Denpasar Bali, ASGA Surakarta, dan mahasiswa-mahasiswa seni dari Perguruan Tinggi lainnya, baik dari dalam maupun luar negeri.

## **4. Ruang lingkup**

Konten Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah *Garap Pakeliran* mencakup tentang pengertian *garap*, pentingnya *garap pakeliran*, contoh-contoh *pakeliran garap*, unsur-unsur *garap pakeliran*, tema dan ide penciptaan, pemilihan *lakon*, bedah *lakon*, *garap sanggit lakon*, menyusun struktur adegan, *garap catur*, *garap sabet*, dan *garap iringan*.

Media untuk Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah ini menggunakan beragam jenis baik video (MPEG), audio (MP3), teks (PDF dan PPT), Youtube, dan [LMS \(\*Learning Management System\*\)](#).



## BAB II

### LAPORAN PENYELENGGARAAN

#### A. PROSES PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN

##### 1. Inovasi Pembelajaran Digital

Pembelajaran mata kuliah *Garap Pakeliran* selama ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu melalui metode tatap muka di kelas/laboratorium pedalangan. Dosen menjelaskan materi *Garap Pakeliran* dengan metode ceramah yang didukung dengan media *Power point*. Di dalam pembelajaran praktik pakeliran, dosen mengajarkan secara langsung terkait berbagai hal dalam teknik mendalang, dalam berbagai gaya (*garap*). Melalui bantuan dana ini, model konvensional yang selama ini digunakan akan dikembangkan secara terstruktur dan sistematis dalam bentuk pembelajaran digital dan akses pembelajaran dilakukan secara daring.

Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ini meliputi tiga aspek, yaitu media ajar, sistem pembelajaran, dan sistem evaluasi, dengan penjelasan sebagai berikut.

Media ajar yang digunakan dalam pembelajaran digital mata kuliah ini meliputi beragam jenis media digital, baik video (MPEG), audio (MP3), teks (PDF dan PPT), [Youtube](#), dan LMS (*Learning Management System*). Media video (MPEG) diintegrasikan dengan *Youtube* yang digunakan untuk konten materi ajar praktik, khususnya *garap sanggit lakon*, menyusun struktur adegan, *garap catur*, dan *garap sabet*. Media audio (MP3) juga diintegrasikan dengan *Youtube* tetapi khusus untuk materi ajar *garap iringan gending*.

- a) Mata kuliah *Garap Pakeliran* telah terindeks dalam sistem pembelajaran daring menggunakan LMS (*Learning Management System*) di link: <https://daring.isi-ska.ac.id/> yang dikembangkan oleh UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi ISI Surakarta. Dosen menggunakan LMS untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mahasiswa juga akan menggunakan LMS tersebut untuk mengunduh materi dan mempelajarinya.

- b) Sistem evaluasi daring menggunakan LMS (*Learning Management System*). Mahasiswa mengunduh tugas di LMS, kemudian mengerjakan tugas di tempat masing-masing, merekam praktik mendalang dengan format video, dan mengunggahnya ke dalam LMS. Dosen juga menilai tugas mahasiswa melalui LMS tersebut. Formula dalam penilaian dapat diatur (*setting*) dalam LMS yang disesuaikan dengan ketentuan akademik ISI Surakarta.

Konten pembelajaran tersebut dapat diunduh dan dipelajari mahasiswa secara daring dalam aplikasi LMS. Hasil pembelajaran mahasiswa diunggah dalam aplikasi LMS, baik tugas harian, tengah semester, ataupun akhir semester. Akhirnya, dosen kemudian memberikan nilai secara daring. Hasil nilai selanjutnya dikeluarkan oleh Subbag Administrasi Akademik Fakultas kepada mahasiswa dalam bentuk Kartu Hasil Studi (*online/elektronik*), termasuk bagi peserta mahasiswa kampus lain sebagai bukti perolehan *credit earning*.

## **2. Langkah-Langkah Kegiatan: Analisis, Perancangan dan Pengembangan**

### **a) Tahap Analisis**

Analisis pertama dalam pengembangan inovasi pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* dilakukan dengan mencermati persiapan pembelajaran meliputi: a) rekonstruksi mata kuliah; b) deskripsi mata kuliah; c) kompetensi yang diharapkan atau tujuan akhir (capaian pembelajaran); d) pencermatan terhadap silabus mata kuliah; dan e) Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah *Garap Pakeliran* di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

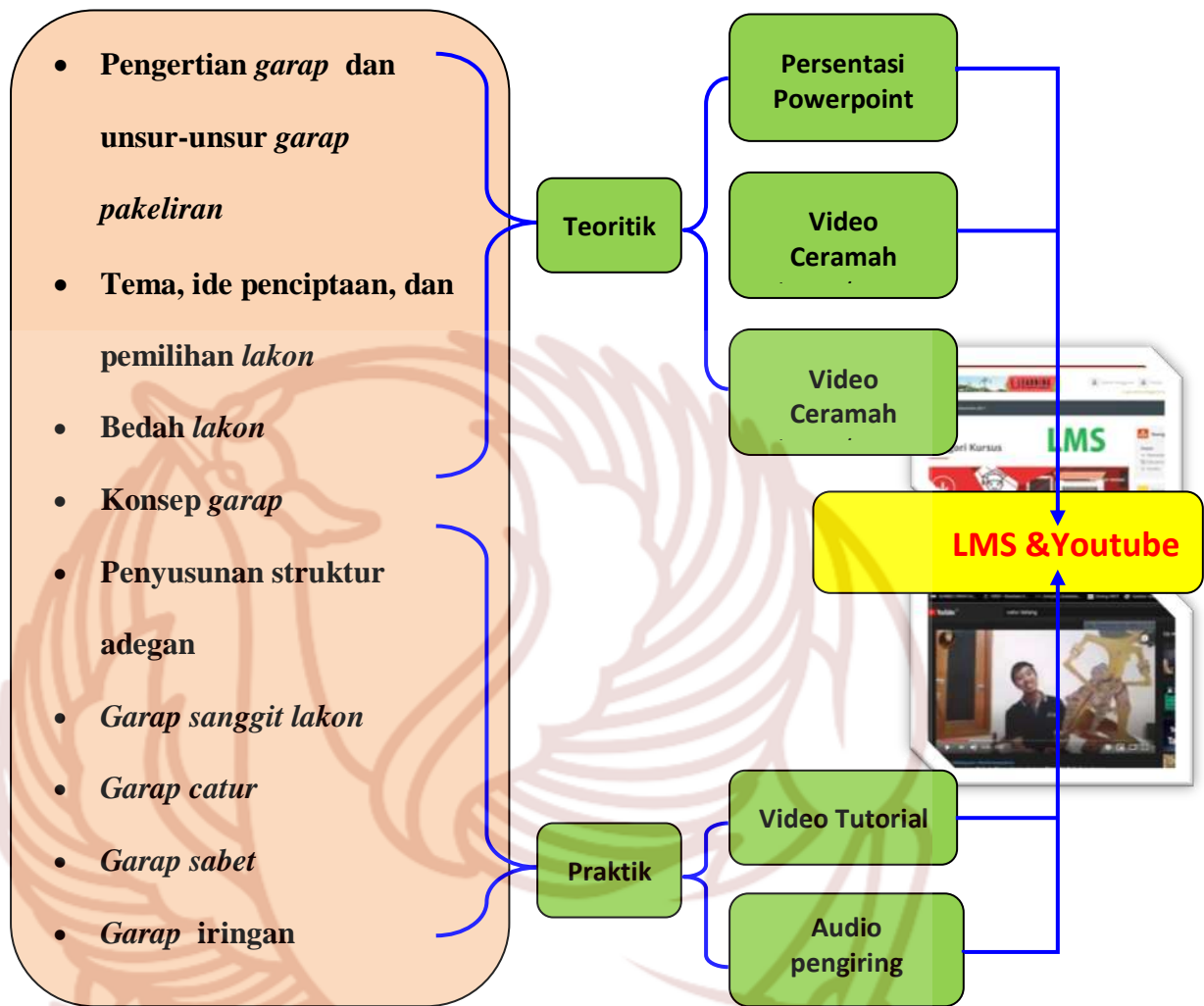
Analisis dilanjutkan pencermatan pada pokok bahasan dalam RPS, kemudian diklasifikasi bahasan teoritik dan bahasan praktiknya. Sebagai mata kuliah praktik, bahasan materi praktik sangat mendominasi dalam pembelajaran digital ini. Oleh karena itu, konten pembelajaran berbasis audio visual (video) sangat dominan dalam materi pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital ini. Pertunjukan wayang dalam bentuk *Pakeliran Padat* sangat cocok sebagai bahan ajar dan contoh dalam pembelajaran mata kuliah ini. Untuk

memperkaya materi pembelajaran yang dilakukan pengembangan dengan berbagai referensi *online* (teks dan video *Youtube*, khususnya *Pakeliran Padat*) yang bisa dijadikan acuan dan bacaan pengayaan.

Selain itu, juga dilakukan penyesuaian dengan perkembangan terkini dan prediksi 5 tahun ke depan di bidang garap *pakeliran*, baik seni pedalangan yang berkembang di akademisi maupun seni pedalangan yang berkembang di masyarakat. Permasalahan-permasalahan aktual yang berkembang di masyarakat bisa diangkat ke dalam pembelajaran. Bentuk *pakeliran* para dalang laris yang sedang digandrungi masyarakat pecinta wayang bisa digunakan sebagai contoh tentang cara dalang menggarap *pakeliran*, misalnya Dalang Gendut dengan pertunjukan *Wayang Terawang*-nya. Ini untuk menambah wawasan mahasiswa yang mempelajari seni pedalangan. Materi teoritik seperti pengertian *garap*, pentingnya *garap pakeliran*, unsur-unsur *garap pakeliran*, tema dan ide penciptaan, pemilihan *lakon*, dan bedah *lakon* disampaikan di awal perkuliahan. Bahasan yang sifatnya pengetahuan/wawasan (teoritik) ini disampaikan dalam bentuk teks (PDF/PPT) dan video ceramah dosen di awal semester.

#### **b) Tahap Perancangan**

Kegiatan perancangan pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran digital ini dimaksudkan menyusun rancangan konten mata kuliah *Garap Pakeliran*. Perancangan dilakukan dengan mendasarkan pada hasil tahap sebelumnya (tahap analisis). Perancangan pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran digital meliputi materi pengetahuan, bahan ajar, modul praktikum, dan pembuatan media ajar (video tutorial *garap sabet*, *garap catur*, dan *garap iringan*), dan integrasi konten antara LMS dengan *Youtube*.



**Bagan 2.** Perencanaan konten pembelajaran daring

### c) Pengembangan Konten

Tahap ini menyusun dan memproduksi materi pembelajaran digital yang diunggah ke dalam [LMS \(\*Learning Management System\*\)](#) ISI Surakarta, meliputi:

#### 1) Penyusunan bahan ajar teoritik

Materi ajar teoritik yang mengandung muatan wawasan/pengetahuan *garap pakeliran* dibuatkan bahan ajar dalam bentuk: *Powerpoint* persentasi dosen (format PPT), *Video Ceramah* dosen/empu dalang (MPEG), dan *handout* perkuliahan (PDF). Materi ajar ini meliputi pengertian *garap*, unsur-unsur

*garap pakeliran*, tema, ide penciptaan, pemilihan *lakon*, bedah *lakon*, dan konsep *garap*, serta penyusunan struktur adegan.

2) Penyusunan modul praktikum

Modul praktikum diperlukan sebagai petunjuk bagi mahasiswa dalam mempelajari video tutorial kemudian mempraktikkan *garap pakeliran* secara mandiri. Modul dalam bentuk PDF dan diunggah ke dalam LMS sebagai bagian penting dari video tutorial

3) Pembuatan video tutorial

Video tutorial dikhususkan untuk materi ajar praktik. Produksi video tutorial melibatkan UPT Audio Visual ISI Surakarta sesuai dengan Tupoksinya. Pembuatan video dilakukan di dalam lab/studio pedalangan, dosen memperagakan aneka *garap pakeliran* diiringi dengan gending oleh para pengrawit (PLP). Kemudian, video tutorial format MPEG disajikan di kanal *Youtube* yang diintegrasikan dengan modul praktikum di LMS (*Learning Management System*) ISI Surakarta (Dosen yang terlibat dalam tim bantuan dana ini masing-masing sudah memiliki kanal *Youtube*).

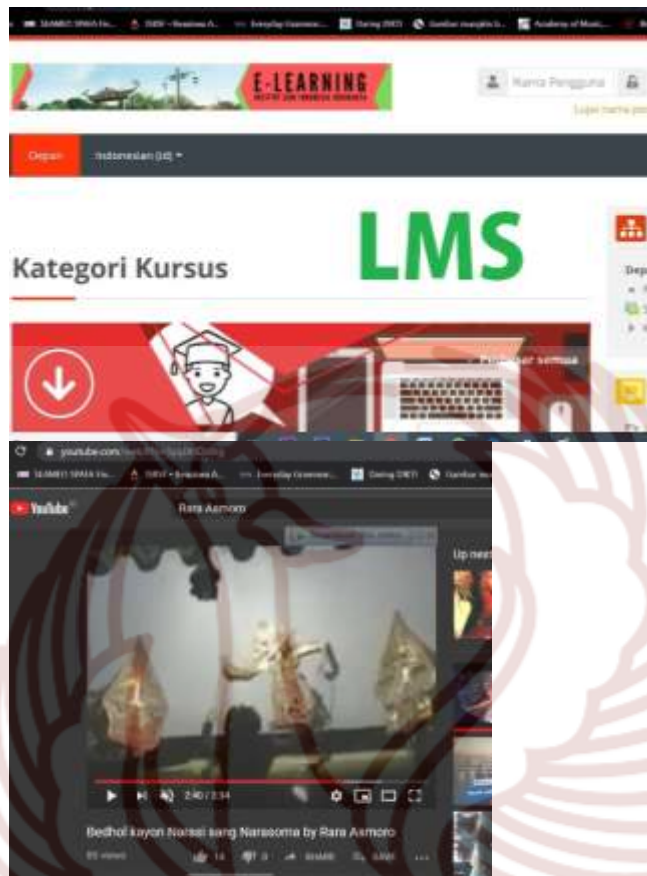
4) Pembuatan *gending*/music pengiring pertunjukan

Perekaman *gending* pengiring pertunjukan wayang dilakukan dengan melibatkan UPT Audio Visual ISI Surakarta. *Gending* yang dimainkan para *pengrawit* direkam dan disajikan dalam bentuk MP3 serta bisa diunduh oleh mahasiswa dari LMS, sebagai sarana belajar mandiri mahasiswa dalam mencoba *garap pakeliran*.

5) Unggah konten ke LMS

Setelah semua konten selesai disiapkan, langkah selanjutnya adalah mengunggah semua konten ke dalam LMS (*Learning Management System*) ISI Surakarta. Tim bantuan dana ini akan dipandu oleh UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ISI Surakarta. Adapun konten video diunggah ke kanal *Youtube* dosen. LMS dan *Youtube* terintegrasi melalui petunjuk di modul praktikum.





Gambar 2. Website LMS ISI Surakarta (atas)  
Kanal Youtube dosen Sri Harti (bawah)

### 3. Langkah-langkah Kegiatan Dalam Mengelola Adminitrasi Akademik

Kegiatan yang dilakukan di antaranya: 1) Rapat koordinasi dengan admin prodi; 2) Menyusun job diskripsi tenaga admin prodi terkait IPD; 3) Admin Prodi berkoordinasi dengan admin TIK untuk membuka sistem pengambilan mata kuliah bagi prodi lain, baik di dalam Perguruan Tinggi maupun di luar Perguruan Tinggi. Mata kuliah yang disediakan sesuai dengan kesepakatan yang sudah dikoordinasikan dengan dosen-dosen prodi; 4) Memasukkan nilai serta mengkonversikan dengan mata kuliah yang setara sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan. Admin mengkoordinasikan dengan PA.

## **B. PROSES PENYELENGGARAAN PERKULIAHAN**

### **1. Perguruan Tinggi Calon Mitra**

Penyelenggaraan pembelajaran digital ini bekerjasama secara kemitraan dengan beberapa perguruan tinggi seni yang memiliki kesamaan rumpun keilmuan di bidang seni pedalangan. Perguruan tinggi seni tersebut meliputi ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta yang sama-sama memiliki program studi seni pedalangan. Selain itu, juga dengan Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA) yang memiliki peminatan Pedalangan.

ISI Surakarta layak menjadi rujukan bagi perguruan tinggi lain, karena selama ini telah menghasilkan inovasi pakeliran yang diakui oleh masyarakat. Mata kuliah *Garap Pakeliran* adalah mata kuliah yang memuat materi materi *pakeliran padat* yang merupakan cirri khas dan keunggulan Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. *Pakeliran padat* merupakan hasil inovasi para dosen pedalangan ISI Surakarta yang sampai saat ini terus menyebar di masyarakat. Selain itu, *pakeliran sandosa* merupakan produk inovasi dan unggulan lain dari Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. Melalui pembelajaran digital ini, mahasiswa ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta diproyeksikan dapat menempuh mata kuliah *Garap Pakeliran* secara daring.

Proyeksi tersebut menunjukkan potensi yang bisa dimanfaatkan untuk penyelenggaraan pembelajaran digital, apalagi antar jurusan antar perguruan tinggi memiliki komunikasi dan koordinasi yang baik selama ini. Selain itu, beberapa alumni ISI Surakarta juga menjadi dosen di ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, dan ASGA Surakarta. Hal ini dapat menjamin kegiatan pembelajaran digital dapat berjalan lancar dan sukses. Hingga pada laporan kemajuan ini disusun tim penelitian telah melakukan pendekatan dan koordinasi terfokus dengan pihak mitra perguruan tinggi dan telah memperoleh respon keterbukaan yang baik terhadap kerja sama inovasi pembelajaran daring ini.

Penyelenggaraan pembelajaran digital dilakukan dalam format kerjasama kemitraan antara ISI Surakarta dengan ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta. Selama ini, ISI Surakarta telah memiliki MOU Konsorsium dengan ISI Yogyakarta, ISI Denpasar, ISI Padangpanjang, dan ISBI Bandung, Nomor Nomor

3997/IT6.I/DN/2014 tentang Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. MOU itu menjadi payung bagi penyelenggaraan pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* ini.

Langkah penyelenggaraan pembelajaran digital kerjasama kemitraan antara ISI Surakarta dengan ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta, meliputi:

- a) Penandatanganan *Memorandum of Agreement* (MOA) antara: 1) Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan ISI Denpasar, 2) Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan ISI Yogyakarta.
- b) Koordinasi lintas Ketua Jurusan Pedalangan antara: 1) ISI Surakarta dengan Ketua Jurusan Pedalangan ISI Denpasar, 2) Ketua Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan Ketua Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta.
- c) Koordinasi persiapan sistem administrasi akademik di tingkat institut dan fakultas, yang didukung ICT khususnya *Learning Management System* (LMS), dan tersusunnya SOP bagi pelaksanaan perkuliahan daring bagi mahasiswa ISI Surakarta dan mahasiswa perguruan tinggi mitra.
- d) Sosialisasi sistem pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* kepada dosen, tenaga kependidikan (Tendik), dan mahasiswa.



- e) Penerapan pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* di ISI Surakarta dan perguruan tinggi mitra.
- f) Evaluasi hasil pembelajaran digital di akhir semester oleh dosen secara daring, dan penerbitan transkrip/sertifikat nilai secara daring bagi mahasiswa yang lulus.

## **2. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah *Garap Pakeliran***

### **a. Rancangan Pembelajaran Semester Mata Kuliah *Garap Pakeliran***

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) matakuliah *Garap Pakeliran* menjelaskan bahwa capaian pembelajaran lulusan yang berkenaan dengan ketrampilan umum bahwa mahasiswa ditargetkan mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang selaras dengan bidang keahliannya. Di samping itu, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan dasar-dasar ilmu pedalangan serta konsep dan teknik garap pedalangan secara terpadu. Adapun secara teoritis mahasiswa diharapkan menguasai konsep-konsep keilmuan dan kerkarya seni pedalangan. Adapun bahan kajian utama dalam rencana perkuliahan *Garap Pakeliran*, yaitu: (1) konsep *garap pakeliran*, (2) tema dan ide penciptaan, (3) bedah dan *garap lakon*, (4) *garap catur*, (5) *garap sabet*, (6) garap iringan, (7) implementasi unsur garap ke dalam *pakeliran*, dan (8) menyusun sebuah karya dan menyajikannya. Dengan demikian, capaian pada matakuliah ini ialah mahasiswa dapat menguasai dan mengolah sebuah *lakon*, *sabet*, *catur*, dan iringan ke dalam sebuah pertunjukan wayang yang berbobot.

### **b. Ketersediaan Sumber Daya Penyelenggaraan Pembelajaran**

Sumberdaya yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran daring matakuliah *Garap Pakeliran* melibatkan beberapa elemen penting yang saling terintegrasi. Sumberdaya dalam hal ini terbagi atas dua aspek

penting, yaitu sumber daya manusia dan sumber daya teknologi. Adapun sumber daya manusia terdiri, diantaranya:

- **Dosen**

Dosen sebagai pengampu atau pelaksana utama dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah *garap pakeliran* terdiri atas pengajar tetap di Jurusan Pedalangan, Fakultas SeniPertunjukan, ISI Surakarta. Dosen dalam hal ini juga bertindak sekaligus sebagai tutor terhadap penyampaian materi-materi yang bersifat praktis. Artinya, dosen tidak hanya menyampaikan materi teoritis melainkan meliputi materi praktis.

- **Tutor (Narasumber)**

Tutor dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah *Garap Pakeliran* terdiri dari dosen pengajar tetap Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dan menghadirkan narasumber dari luar. Pemilihan narasumber didasarkan atas kesesuaian dan kapabilitas kompetensi dengan kebutuhan pembelajaran matakuliah *garap pakeliran*.

- **Admin**

Dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah *garap pakeliran* membutuhkan tim admsinitrasi yang bertugas sebagai admsinitrator berkaitan dengan tata kelola *LMS* serta sistem evaluasi sebagai *credit earning* mahasiswa. Adapun tim admsinitrasi terdiri dari pegawai admsinitrasi prodi, fakultas, pustika, dan akademik.

**Tabel. Sumber Daya Manusia**

No.	Nama	Kapasitas
1.	Sri Harti, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
2.	PurboAsmoro, S. Kar., M. Hum.	Dosen/tutor
3.	Dr. Bagong Pujiono, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
4.	Catur Nugroho, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
5.	Cahyo Kuntadi, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
6.	Blacius Subono, S. Kar., M.Sn.	Narasumber
7.	Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum	Narasumber



8.	H. Manteb Soedharsono	Narasumber
9.	Bima Saputra, S. Kom.	Admin Prodi
10.	Danang Susilo, S.Sn.	Admin Fakultas/Akademik
11.	Aan Candra Setiawan, S. Kom.	Admin LMS

Adapun sumber daya teknologi pada pelaksanaan pembelajaran daring mata kuliah *garap pakeliran* ialah memanfaatkan LMS atau *e-learning* yang dimiliki oleh Institut Seni Indonesia Surakarta <https://daring.isi-ska.ac.id/> yang selanjutnya diintegrasikan dengan SPADA. Di samping itu juga didukung dengan pemanfaatan platform Youtube sebagai media penunjang pembelajaran yang digunakan untuk menautkan materi yang bersifat video.

### C. PEMBIAYAAN

#### AKTUALISASI RINCIAN BIAYA BANTUAN DANA INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL

##### Garap Pakeliran

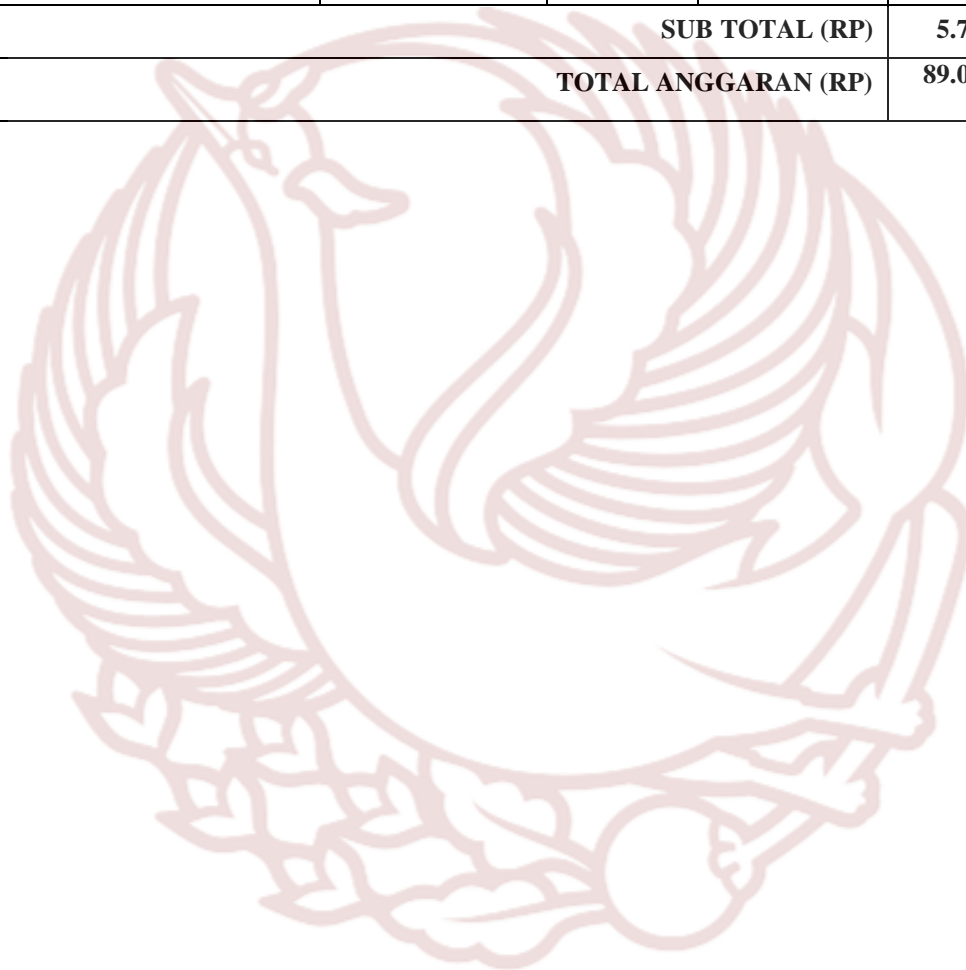
1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (Jam/Minggu)	Keg.	Honor (Rp)
Honor penyusun materi: 1. Sri Harti, M.Sn. 2. Catur Nugroho, M.Sn. 3. Dr. Bagong Pujiono, M.Sn.	250.000	2 jam	3 kali x 3 org	4.500.000
Honor pembicara seminar: 1. Dr. Bagong Pujiono. M.Sn. 2. Jaka Rianto, S. Kar., M. Hum. 3. Andi Wicaksono, S.Sn., M.Sn.	250.000	2 jam	2 kali x 3 org	3.000.000

Honor narasumber:	150.000	2 jam	1 kali x 3org	900.000
1. Ki H. Manteb Soedharsono 2. Dr. Bambang Suwarno, M. Hum. 3. Blacius Subono, S. Kar., M. Sn.				
Honor Tutor:	300.000	2 jam	5 kali x 2 org	6.000.000
1. Dr. Bagong Pujiono. M.Sn. 2. Cahyo Kuntadi, S.Sn., M.Sn.				
Honor Pengelola Sistem Informasi Akademik	75.000	2 jam	5 kali x 2 org	1.500.000
1. Bimo Saputro, S. Kom. 2. Aan Candra Setiawan, S. Kom				
Honor pengelola LMS:	200.000	2 jam	5 kali x 2 org	4.000.000
1. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. 2. Aan Candra Setiawan, S. Kom.				
Honor Teknisi Audio- visual:	150.000	2 jam	2 kali x 2 org	1.200.000
1. Danang Susilo, S.Sn. 2. Kartiko Nugroho, S.Sn.				
Honor tenaga pengiring untuk rekaman	50.000	2 jam	12 kali x 8 orang	9.600.000
1. Rini Rahayu, S.Sn. 2. Widodo, S.Sn. 3. Sigit Hermono, S.Sn., M.M. 4. Sigit Hadi Prawaka, S.Sn. 5. Tulus Raharjo, S.Sn.				

6. Danang Sarwoko, S.Sn.				
7. Bambang Siswanto, S.Sn.				
8. Maryoto				
<b>SUB TOTAL (Rp)</b>				<b>30.700.000</b>
<b>2. Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan</b>				
Nama Item	Penggunaan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Foto copy notasi untuk pengiring	Latihan rekaman materi	15 hlm x 3 materi	8 org x 175	63..000
Digitalisasi dan editing rekaman kaset analog	Pengayaan Materi tutorial	10 lakon	200.000	2.000.000
Biaya submit seminar nasional online	Seminar online	1 kali	3 org x 500.000	1.500.000
Biaya submit seminar internasional online	Seminar online	1 kali	3 org x 1.000.000	3.000.000
Rekaman audio gending iringan	Materi tutorial	3 materi	300.000	900.000
Produksi/Shooting video Tutorial PBM Garap Pakeliran	Materi tutorial	12 materi	400.000	4. 800.000
Penerbitan Modul Praktikum MK Garap Pakeliran	Penyajian materi offline	30 eks	50.000	1.500.000
Penerbitan buku Ajar MK Garap Pakeliran	Penyajian materi offline	30 eks	50.000	1.500.000
Konsumsi Perancangan Desain Instruksional Garap Pakeliran Daring	Penyempurnaan D I secara daring	6 orang	35.000	210.000
Konsumsi Pemilihan Video materi Garap Pakeliran	Materi tutorial	6 orang	35.000	210.000
Konsumsi pelatihan LMS untuk team teaching	Pelatihan LMS team teaching	8 orang	35.000	280.000
Konsumsi rapat koordinasi pra pelaksanaan kuliah	Koordinasi awal/ persiapan	6 orang	35.000	210.000

Konsumsi rapat koordinasi evaluasi tengah semester	Mengetahui perkembangan perkuliahan	6 orang	35.000	210.000
Konsumsi rapat koordinasi evaluasi akhir semester	Mengetahui kekurangan dan kelebihan perkuliahan	6 orang	35.000	210.000
Konsumsi rekaman gending iringan	Materi video tutorial	15 orang	35.000	525.000
Konsumsi Produksi/Shooting video Tutorial PBM Garap Pakeliran	Materi tutorial	15 orang	35.000	525.000
Konsumsi latihan Praktik Pedalangan	Materi tutorial	12 materi x 3 kali latihan x 15 org	35.000	18.900.000
<b>SUB TOTAL (RP)</b>				<b>36.543.000</b>
<b>3. Perjalanan</b>				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Transport Solo-Karangnyar	Wawancara	3 org x 2 PP	75.000	450.000
Transport Solo-Sukoharjo	Wawancara	3 org x 2 PP	75.000	450.000
Transport Solo Raya	Wawancara	3 org x 5 kali	50.000	750.000
Transport pengiring Solo Raya	Produksi materi digital	8 org x 12 kali x 3	50.000	14.400.000
<b>SUB TOTAL (RP)</b>				<b>16. 050.000</b>
<b>4. Lain-lain</b>				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Pulsa dan kuota	Komunikasi Koordinasi tim	3 org x 6 bulan	100.000	1.800.000

Biaya penerbitan jurnal	Biaya penerbitan jurnal	1 artikel	3.000.000	3.000.000
Pengurusan Hak Cipta	Pendaftaran Hak Cipta	1 karya	400.000	400.000
Laporan	Penggandaan laporan	10 eks	50.000	500.000
Stofmap	Menyimpan Berkas	1	7000	7000
<b>SUB TOTAL (RP)</b>				<b>5.707.000</b>
<b>TOTAL ANGGARAN (RP)</b>				<b>89.000.000</b>





### **BAB III**

#### **IMPLEMENTASI INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL**

Implementasi pembelajaran daring mata kuliah *Garap Pakeliran* akan diselenggarakan pada semester genap sebagaimana ditentukan pada kalender akademik di Institut Seni Indonesia Surakarta TA 2020/2021. Adapun kalender akademik tersebut secara garis besar dijelaskan pada tabel berikut.

No	Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Heregistrasi dan pembayaran UKT Mahasiswa lama	1 – 5 Februari 2021
2	Konsultasi dan validasi KRS mahasiswa lama FSP	8 – 16 Februari 2021
3	Konsultasi dan validasi KRS mahasiswa lama FSRD	17 – 24 Februari 2021
4	Perkuliahahan	1 Maret – 18 Juni 2021
5	Ujian Tengah Semester	26 – 30 April 2021
6	Pengumuman peserta ujian semester	21 – 25 Juni 2021
7	Minggu tenang	21 – 25 Juni 2021
8	Ujian semester teori dan praktik	28 Juni – 16 Juli 2021
9	Ujian kelayakan karya seni S-1 Program Studi Seni pedalangan	14 – 18 Juni 2021
10	Ujian akhir karya seni S-1 Program Studi Seni Pedalangan	23 – 27 Agustus 2021
11	Ujian Tugas Akhir Skripsi	Minggu ganjil Maret – Juli 2021
12	KKN	Juli – Agustus 2021
13	Yudisium	23 Juli 2021

Berdasarkan kalender akademik tersebut maka pembelajaran daring mata kuliah *Garap Pakeliran* akan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret sampai 18 Juni 2021. Pelaksanaan ujian tengah semester pada tanggal 26 – 30 April, dan ujian semester pada tanggal 28 Juni – 16 Juli 2021; sedangkan yudisium pada tanggal 23 Juli 2021. Berpijak pada rentang waktu pelaksanaan perkuliahan tersebut maka pelaksanaan pembelajaran digital dipetakan menjadi tujuh topic materi dalam enam belas kali pertemuan yang diunggah melalui LMS. Serangkaian topic tersebut pada prinsipnya disusun berdasarkan RPS mata kuliah *Garap Pakeliran* yang telah dirumuskan sebelumnya. Artinya, enam belas topic materi di LMS tersebut merupakan rangkaian secara keseluruhan dimana mahasiswa akan memperoleh materi baik berupa ceramah, teks, maupun video. Mahasiswa akan diarahkan pada pendalaman konsep *pakeliran padat* oleh dosen, tutor, serta narasumber secara tertata dan terukur. Pada akhir semester sebagai bahan evaluasi keberhasilan belajar mahasiswa akan ditugaskan untuk menyusun dan membawakan sebuah pertunjukan wayang dengan konsep *pakeliran* padat secara mantap dan berbobot. Adapun pemetaan topik, cakupan, materi, dan tutor dapat dilihat pada tabel berikut.

## RENCANA IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN SEMESTER

Pertemuan	Materi	Cakupan	Metode	Tugas	Tutor
1	Pengantar Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perkenalan dosen</li> <li>- Penjelasan mata kuliah</li> <li>- Penjelasan RPS (capaian)</li> <li>- Kontrak kuliah</li> <li>- Sample pakeliran garap</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, video sample Garap Pakeliran	Mengamati pakeliran garap	Dr. Bagong Pujiono, M.Sn. (Profil semua tutor dan narasumber)
2	Pengantar Garap	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian garap</li> <li>- Pentingnya garap</li> <li>- Bekal yang harus dimiliki dalam menggarap pakeliran</li> <li>- Konsep estetika pakeliran</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, PPT, video sample Garap Pakeliran		Cahyo Kuntadi, M.Sn.  Purbo Asmoro, S. Kar. M.Hum Dr. Bagong Pujiono, M.Sn.
3	Konsep Garap	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep garap</li> <li>- Unsur garap</li> <li>- Sample pakeliran garap</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, video sample Garap Pakeliran		Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum
4	Tema dan gagasan pokok/ide penciptaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian tema</li> <li>- Pengertian gagasan pokok</li> <li>- Ciri-ciri tema</li> <li>- Ciri-ciri ide penciptaan</li> <li>- Menyusun tema</li> <li>- Menjabarkan tema ke dalam ide penciptaan</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf	Menyusun tema + ide penciptaan	Sri Harti, M.Sn.
5	Bedah Lakon	Simulasi bedah lakon (tutor dan narasumber memberikan sample lakon untuk dibedah)	video ceramah dan Pdf		H. Manteb Soedharsono Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum Cahyo Kuntadi, M.Sn.

6	Garap Lakon	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginventarisasi lakon sesuai tema yang dipilih</li> <li>- Menentukan lakon sesuai tema</li> <li>- Menentukan judul</li> <li>- Mencari referensi lakon bisa dari buku, naskah, audio, video, wawancara</li> </ul>	video ceramah dan Pdf		Cahyo Kuntadi, M.Sn.
7	Garap Lakon	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencermati dan mengkritisi sanggit yang sudah ada</li> <li>- Garap penokohan</li> </ul>	Ceramah audio visual, diskusi	Diskusi Lakon	Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum
8	Garap Adegan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari alternative sanggit/membuat sanggit baru</li> <li>- Menyusun struktur adegan</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf	Menyusun struktur adegan	Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum
9	Garap Catur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep garap catur</li> <li>- Contoh garap catur dalam pakeliran</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf,		Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum
10	Garap Catur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep menyusun unsur catur</li> <li>- Tehnik menyusun janturan</li> <li>- Tehnik menyusun pocapan</li> <li>- Tehnik menyusun ginem</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf,	Menyusun janturan garap	Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum Cahyo Kuntadi, M.Sn.
11	Garap Catur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun naskah</li> <li>- Menentukan permasalahan lakon</li> <li>- Konflik</li> <li>- Penyelesaian</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf	Menyusun naskah	Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum
12	Garap Sabet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep garap sabet</li> <li>- Contoh garap sabet dalam pakeliran</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, video sample Garap		Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum

			sabet		
13	Garap Sabet	Sabet Tematik <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian sabet tematik</li> <li>- Menentukan dan menyusun prolog sebagai pengantar sebuah cerita</li> <li>- Ekplorasi sabet tematik</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, video sample Garap sabet		Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum  Cahyo Kuntadi, M.Sn.
14	Garap Irian	Garap Irian <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep Garap karawitan pakeliran</li> <li>- Unsur karawitan pakeliran</li> <li>- Bekal dalam menggarap karawitan pakeliran</li> <li>- Contoh repertoar iringan dalam berbagai suasana adegan</li> <li>- Kesesuaian iringan dengan suasana adegan dan situasi batin tokoh</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf, video sample garap iringan		B. Subono, S. Kar., M.Sn
15	Implikasi konsep garap ke dalam pakeliran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengolah berbagai unsur garap menjadi satu kesatuan karya</li> <li>- Mengkritisi setiap karya melalui kepekaan rasa</li> <li>- Cara mengembangkan ide kreativitas</li> </ul>	Video Ceramah, Pdf		Catur Nugroho, S.Sn., M.Sn
16	<b>Proses Penyusunan Karya - siap disajikan</b>				Sri Harti, S.Sn., M.Sn



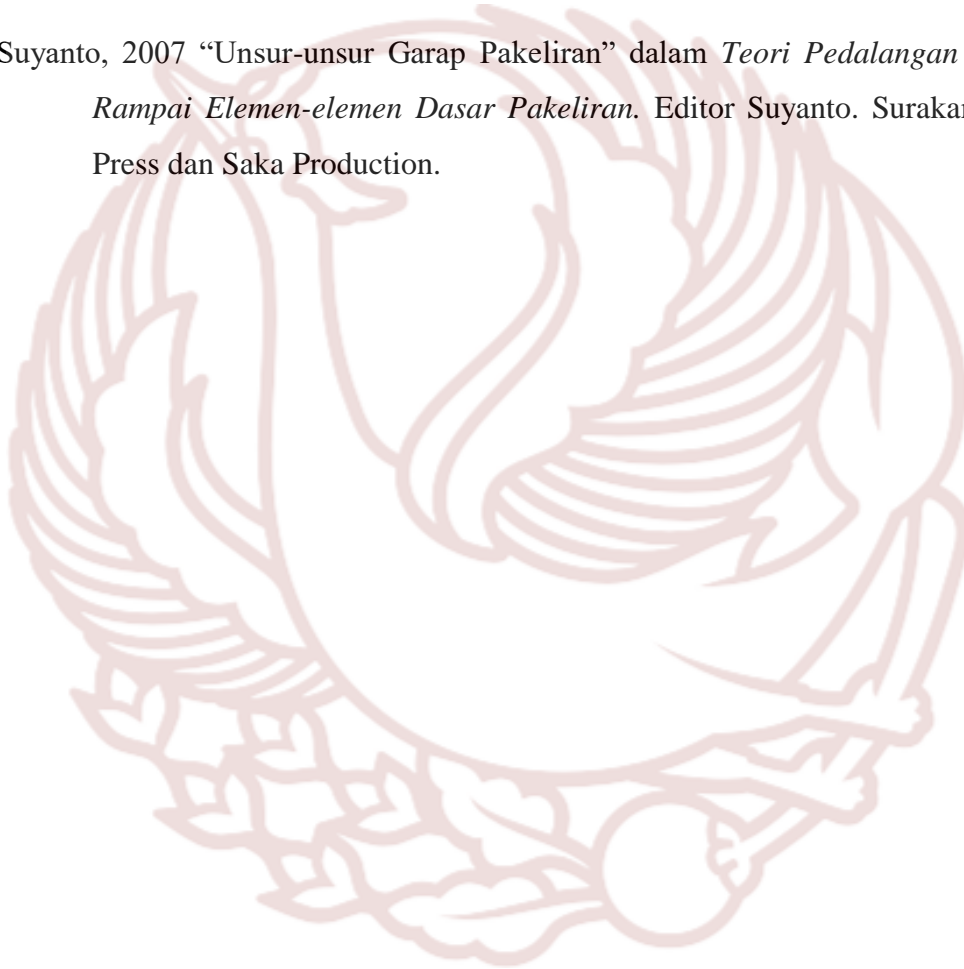
## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Pada dasarnya proses pelaksanaan program Pengembangan Dan Penyelenggaraan Inovasi Pembelajaran Digital sudah dilaksanakan dengan tingkat kemajuan lebih dari tujuh puluh persen. Pada ranah pengembangan konten yang dikerjakan dalam program ini sudah hampir terlaksana sepenuhnya. Hambatan yang dijumpai ialah pelaksanaannya yang harus menyesuaikan dengan pemenuhan kewajiban tridharma perguruan tinggi dari masing-masing dosen, serta kewajiban kerja yang dimiliki oleh seluruh pendukung. Selain itu, pemberlakuan protokol kesehatan juga turut menjadi kendala dalam pembatasan ruang gerak pelaksanaan program yang tentunya akan berbeda ketika suasana dalam keadaan normal. Akan tetapi, hambatan ini dapat di atasi dengan penentuan skala prioritas tentang pekerjaan yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Tentunya dalam pelaksanaannya dapat berjalan lancar tanpa mengurangi kualitas pekerjaan dari masing-masing kewajiban yang harus dipenuhi. Rencana ke depan ialah terselesaikannya program ini dengan pelaksanaan yang baik dan berhasil sebagaimana yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Najawirangka, M.Ng.1954. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudajaan, Departemen PP dan K.
- Sudarko, Sudarsono, Sunarto, Suratno. 1993. *Pakeliran Padat Pembentukan dan Perkembangannya*. Laporan Penelitian. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.
- Suyanto, 2007 “Unsur-unsur Garap Pakeliran” dalam *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Editor Suyanto. Surakarta: ISI Press dan Saka Production.



## LAMPIRAN

### A. Persiapan dan Perekaman Materi Pembelajaran

#### 1. Foto Rapat Koordinasi Persiapan Perekaman Materi Pembelajaran



**Foto Kegiatan *Focus Group Discussion (FGD)* Tim IPD Persiapan Perekaman Materi Bahan Ajar Di Jurusan Pedalangan**

**2. Foto ketika menemui nara sumber sebagai tutor pembelajaran**



**Foto Ketika Tim IPD Menemui Ki Manteb Soedharsono di kediamannya di Karanganyar sebagai Narasumber Perekaman Bahan Ajar Garap Pakeliran**



**Foto Ketika Tim IPD Menemui Dr. Bambang Suwarno di kediamannya di Surakarta sebagai Narasumber Perekaman Bahan Ajar Garap Pakeliran**



### 3. Foto Proses Rekaman



**Foto Kegiatan Perekaman Materi Konsep Garap Pakeliran  
oleh Ki PurboAsmoro, S. Kar., M. Hum Sebagai Dosen/Tutor**



**Foto Kegiatan Perekaman Materi Konsep Garap Sabet  
oleh Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum Sebagai Narasumber**





**Foto Kegiatan Perekaman Materi Konsep Garap Iringan oleh Blacius Subono, S.Kar.,  
M.Sn Sebagai Narasumber**



**Foto Kegiatan Perekaman Materi Implementasi Konsep Garap Pakeliran Padat oleh  
Catur Nugroho, S.Sn., M. Sn Sebagai Dosen/Tutor**



Foto kegiatan perekaman materi ketika *Soundman* mempersiapkan peralatan dan melakukan *balancing audio recorder*.



Foto kegiatan perekaman materi ketika tim videografis mempersiapkan kamera dan melakukan pengaturan posisi pengambilan video



#### **4. Foto Pembuatan Materi *E-Handout***



**Foto Kegiatan Tim IPD dan Dosen Pengajar Ketika Proses Perancangan  
*E-Handout* Mata Kuliah Garap Pakeliran**



**Foto Kegiatan Penyusunan RPS Mata Kuliah Garap Pakeliran oleh Dosen Pengampu Sri  
Harti, S.Sn., M.Sn. di Perpustakaan Bukuku Lawas**

## B. LMS Pembelajaran Daring Mata Kuliah Garap Pakeliran

Link LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran:

<https://daring.isi-ska.ac.id/>

Akun : sriharti

Password : sriharTi151

### 1. Foto Screenshot LMS Pembelajaran Daring Mata Kuliah Garap Pakeliran di E-Learning ISI Surakarta

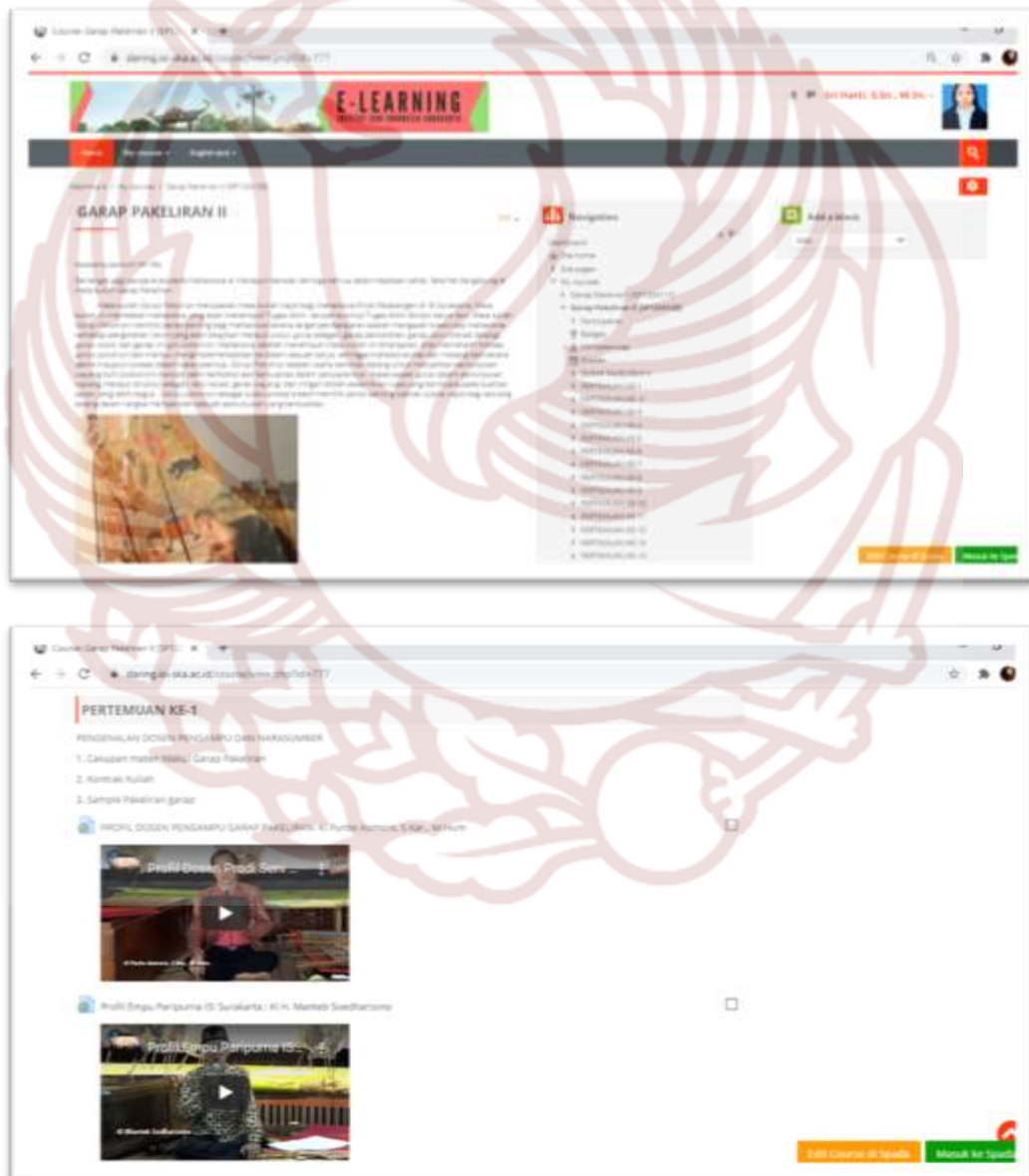


Foto Screenshot Tampilan Learning Manajement System E-Learning ISI Surakarta Mata Kuliah Garap Pakeliran

## 2. Foto *Screenshot* Pertemuan dan Materi di *LMS* Mata Kuliah Garap Pakeliran

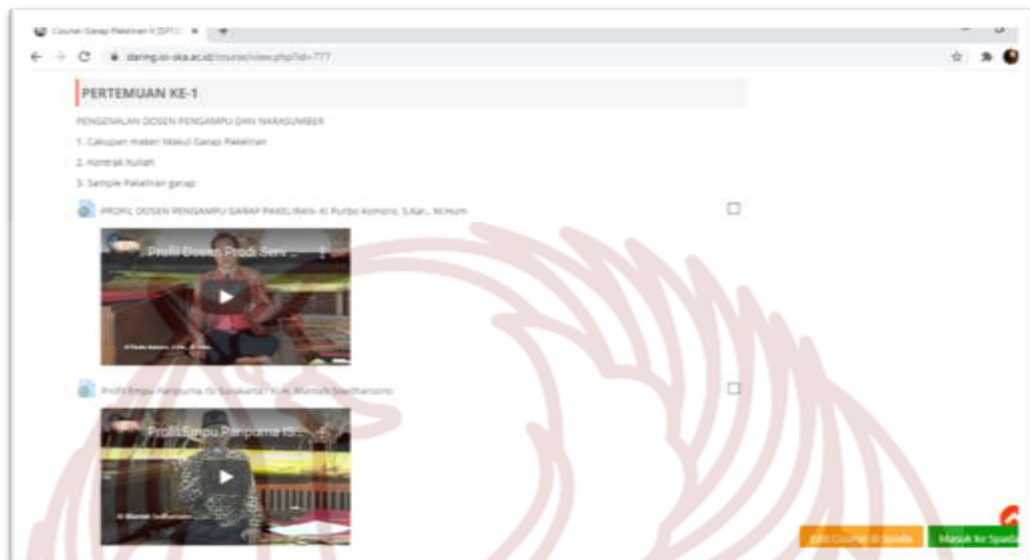


Foto *Screenshot* Tampilan *LMS* Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-I

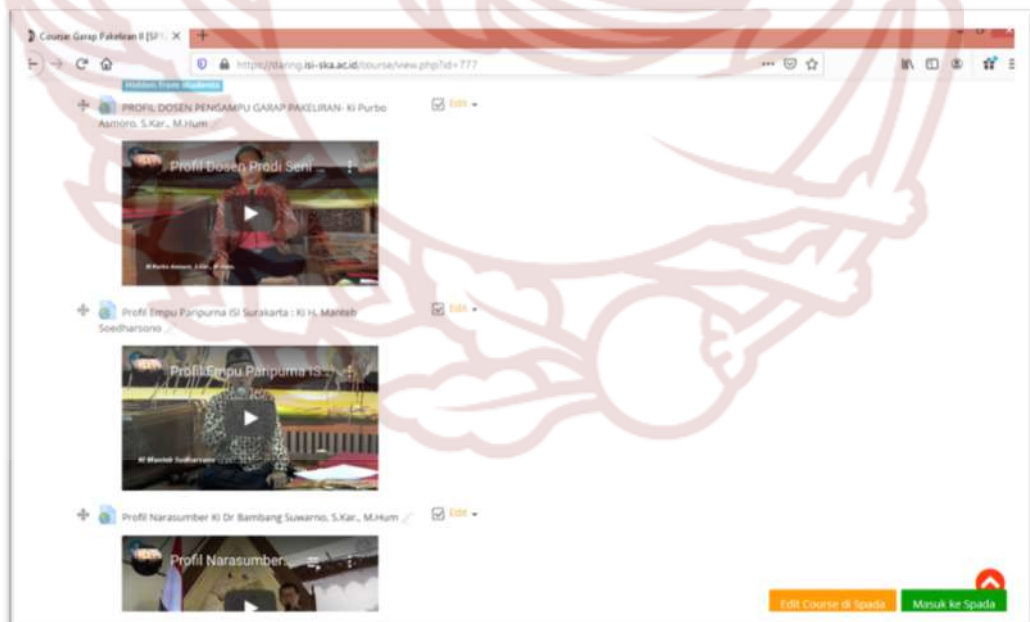
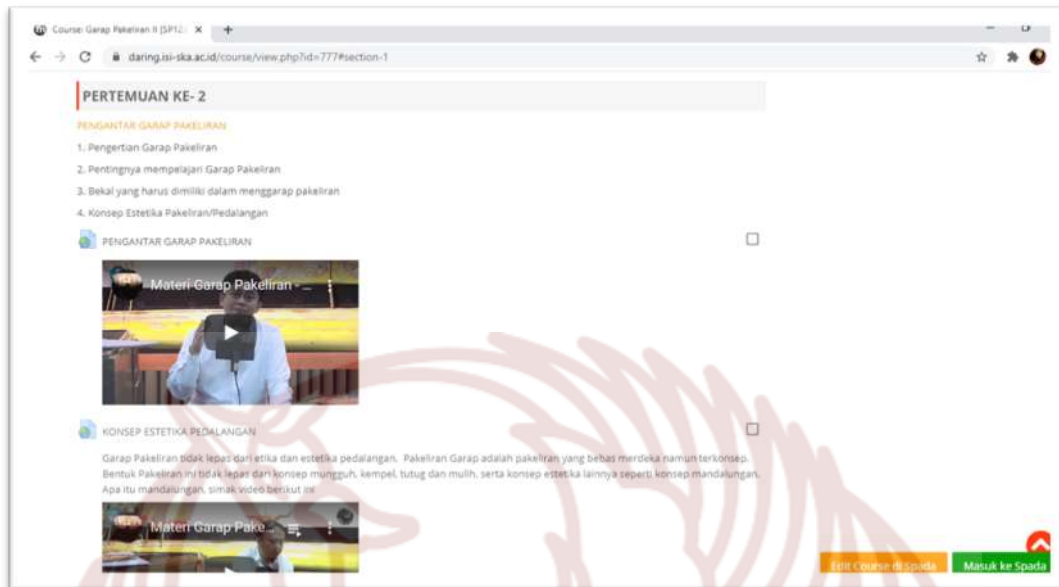
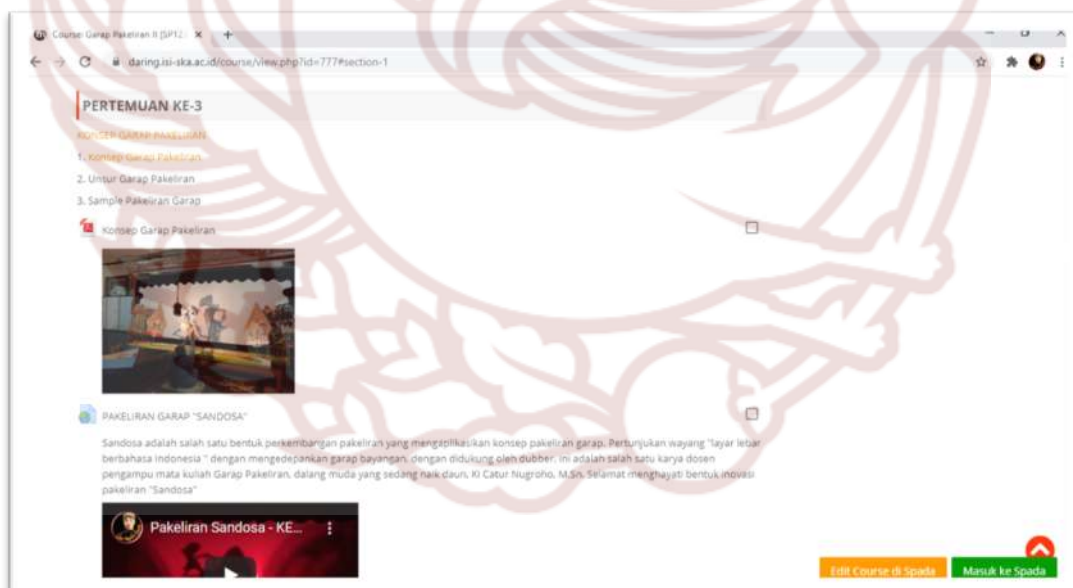


Foto *Screenshot* Tampilan *LMS* Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-I

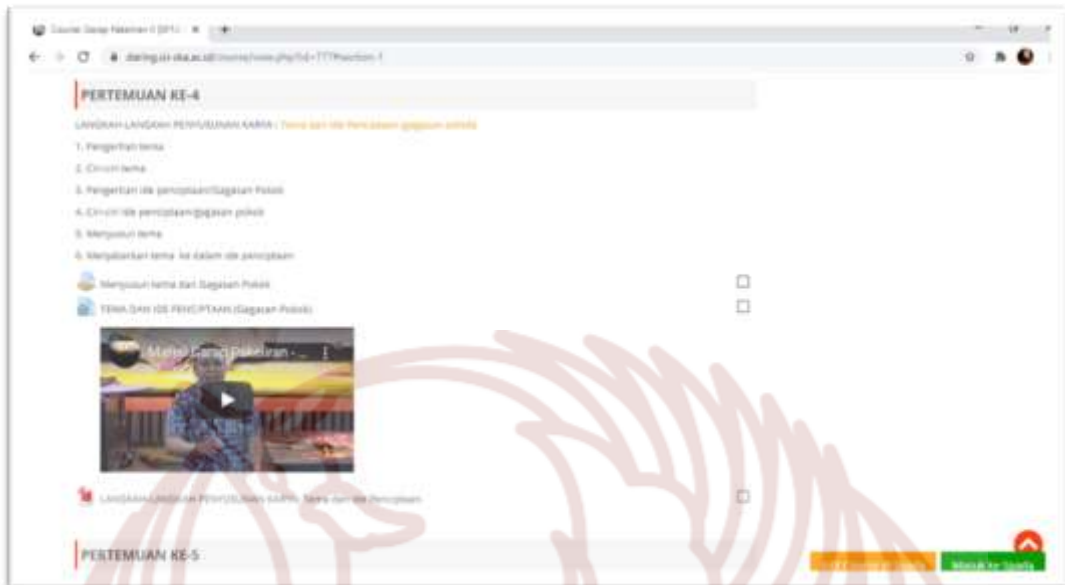




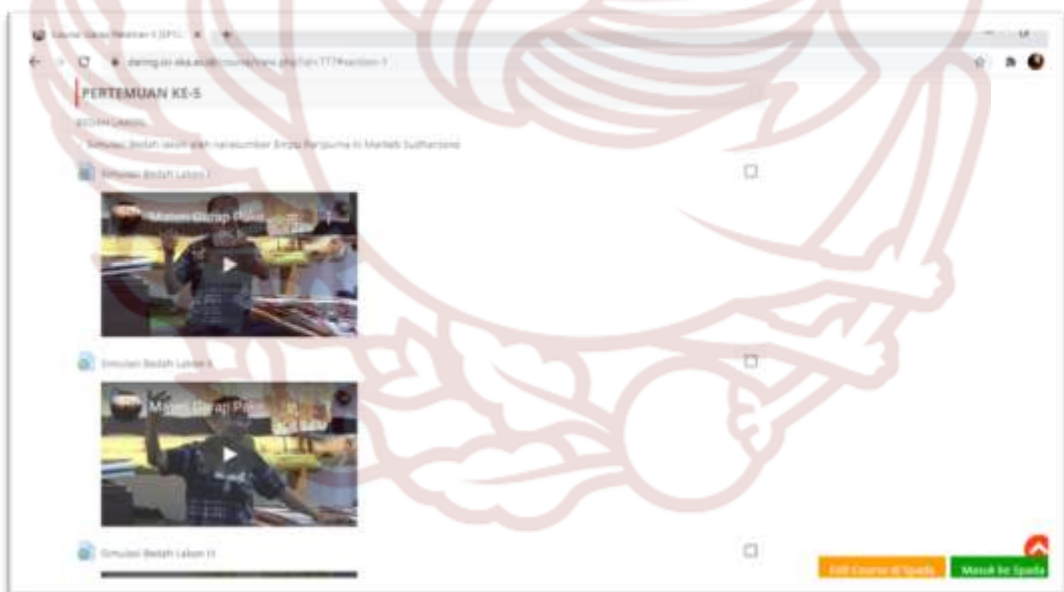
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-II**



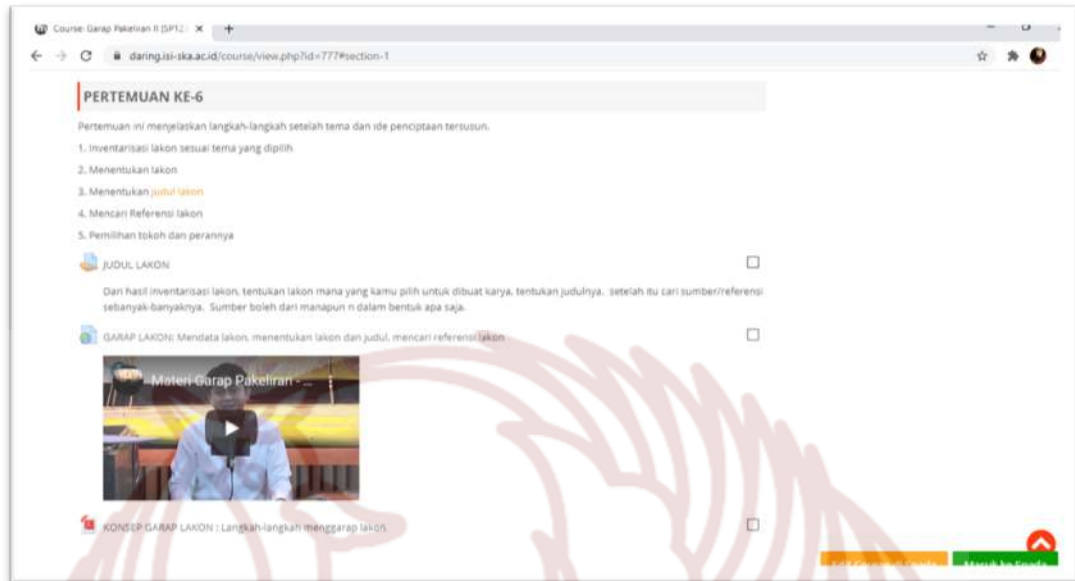
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-III**



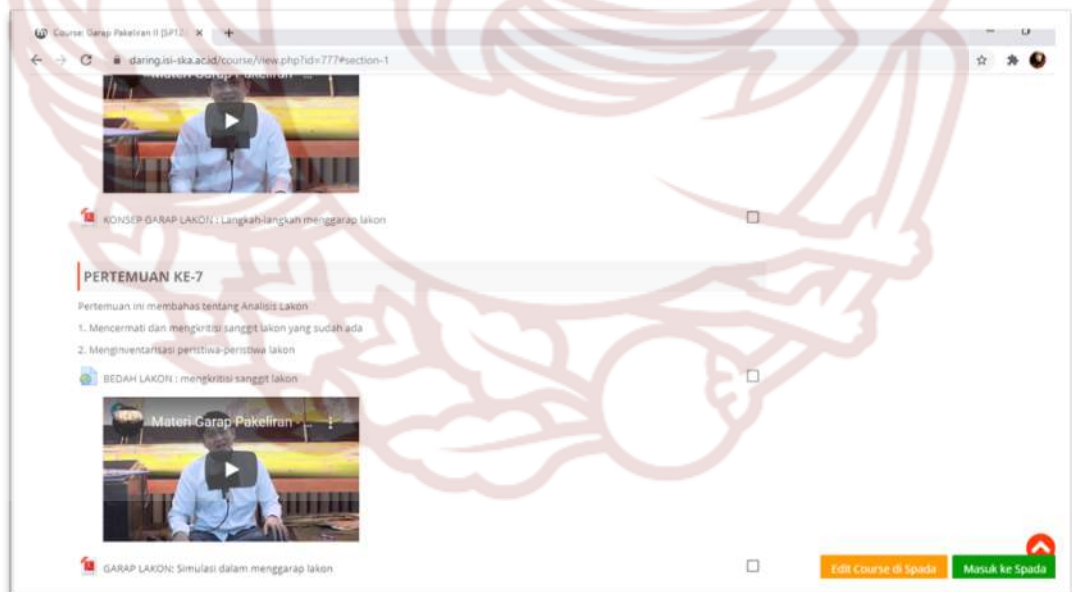
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-IV**



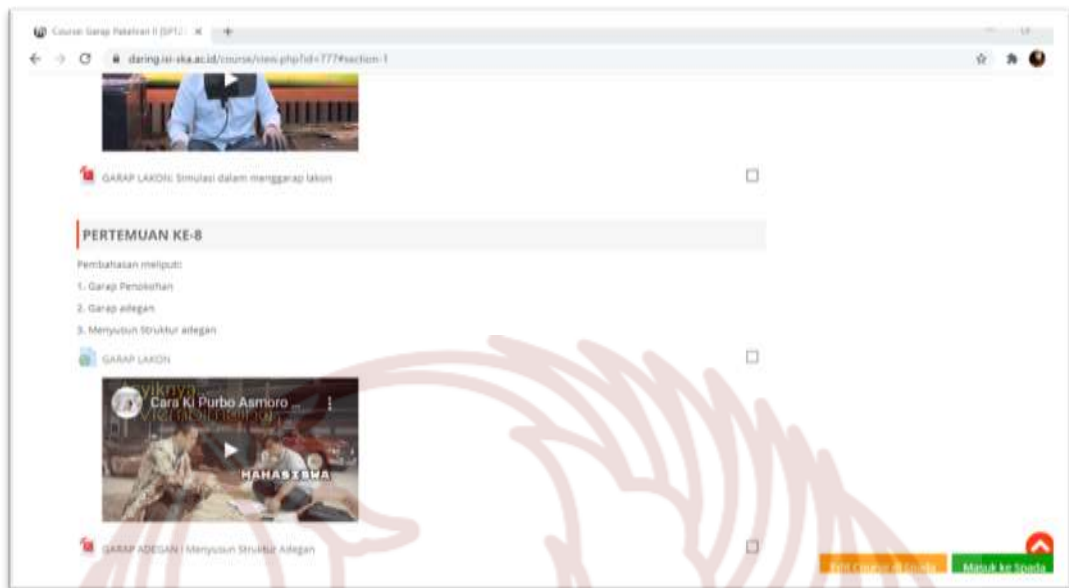
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-V**



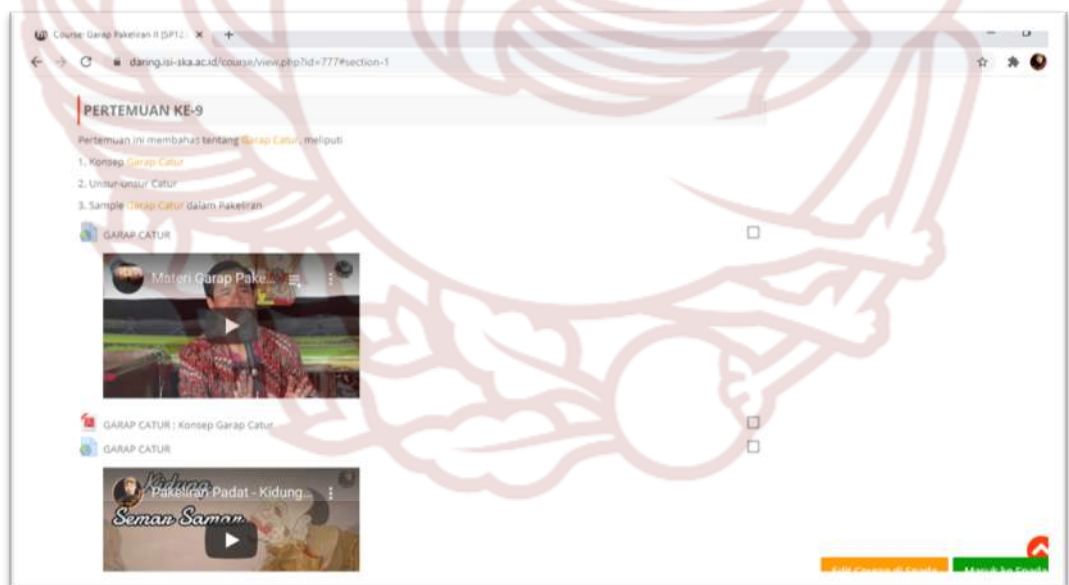
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-VI**



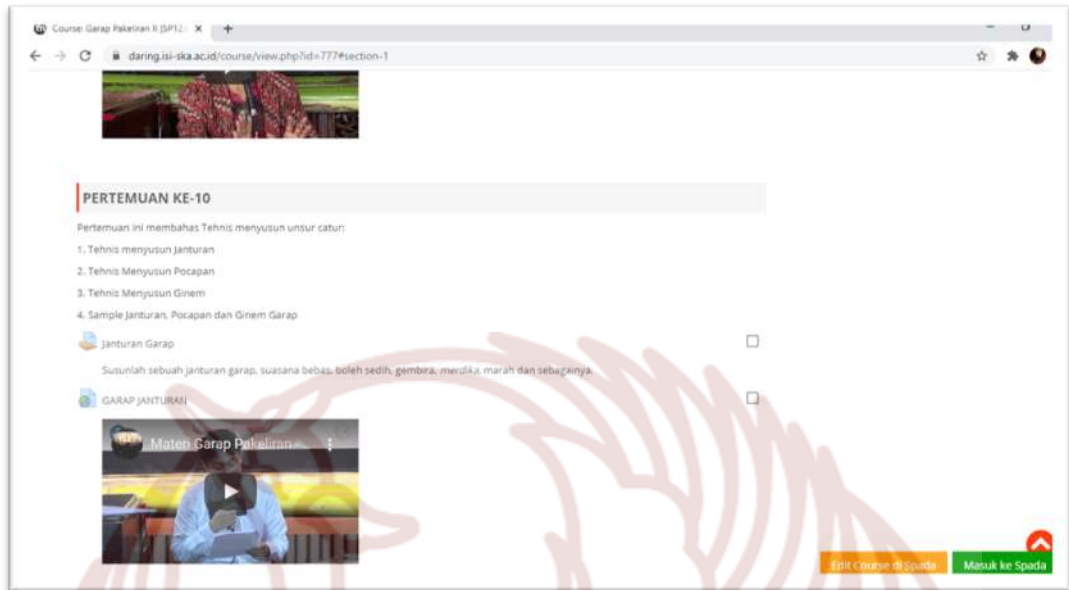
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-VII**



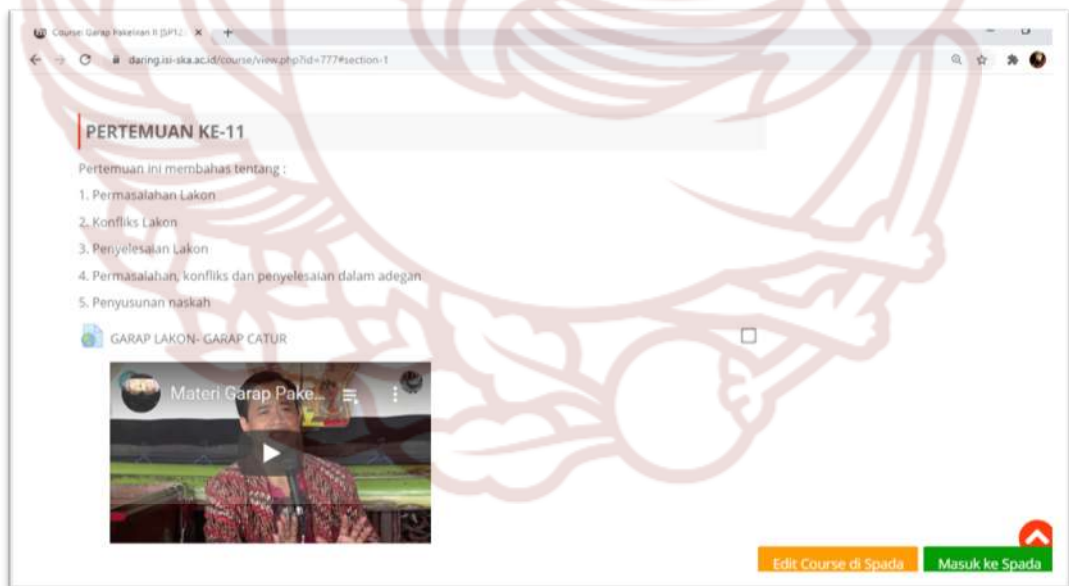
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-VIII**



**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-IX**

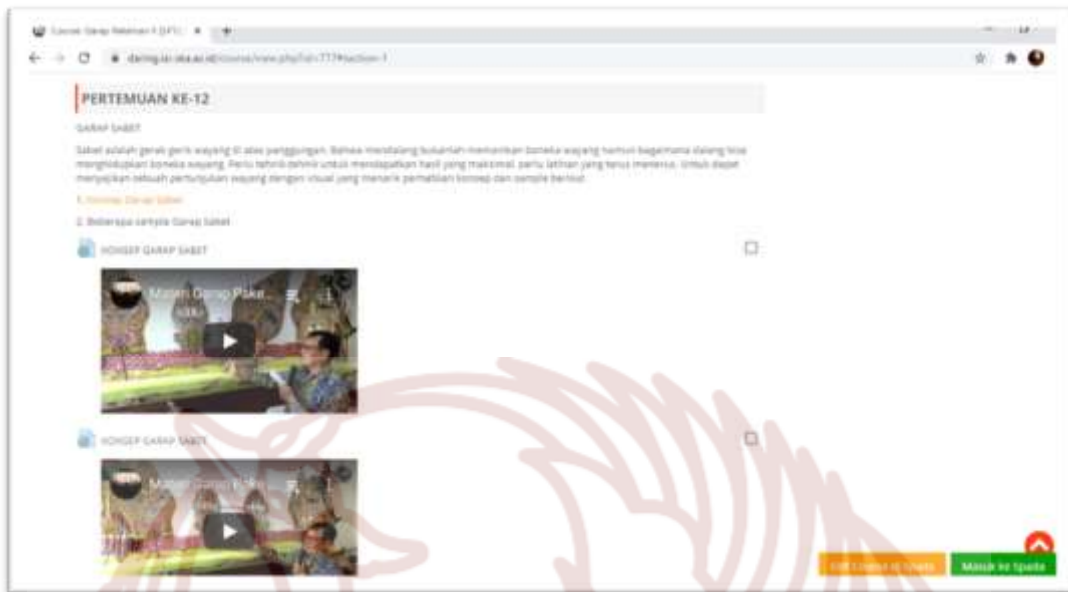


**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-X**

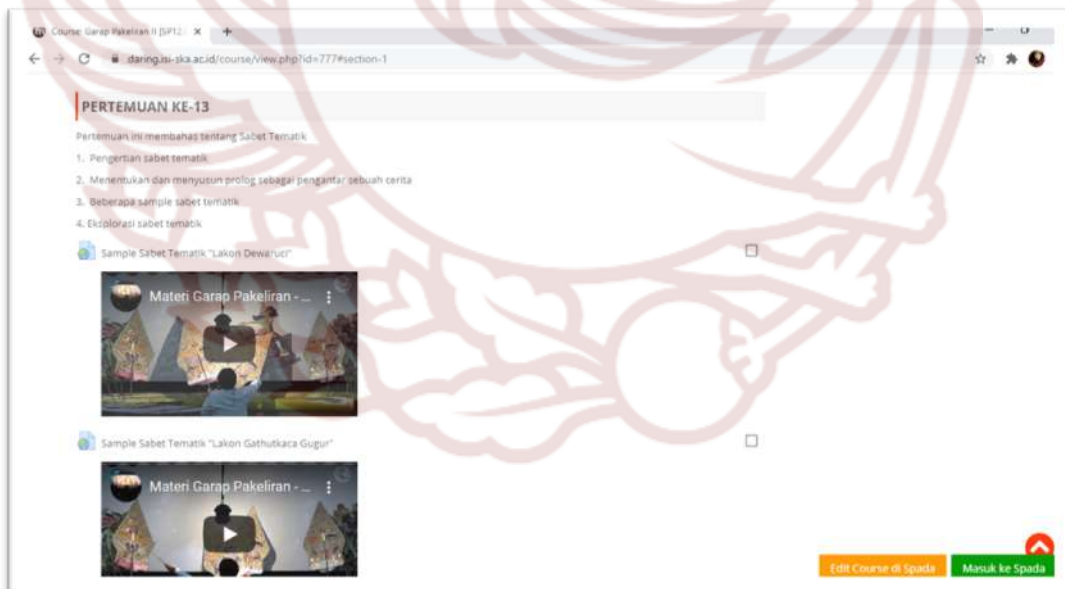


**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-XI**

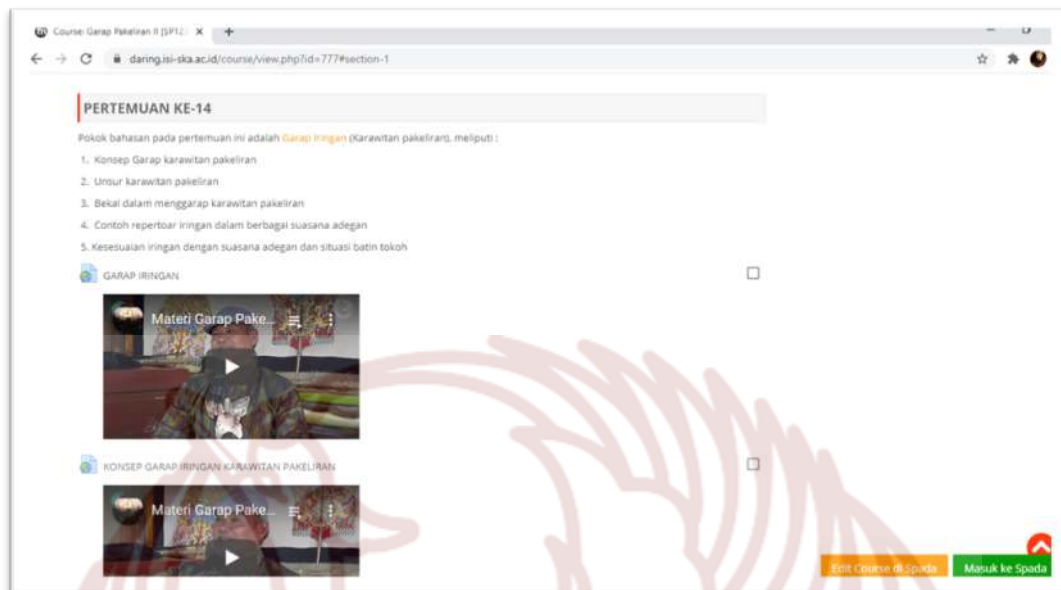




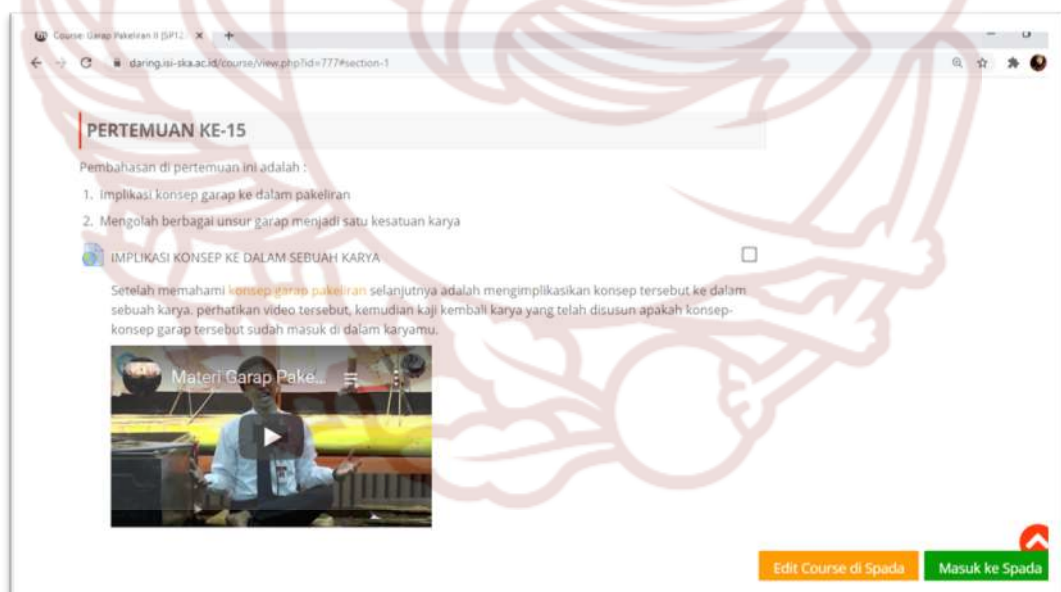
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-XII**



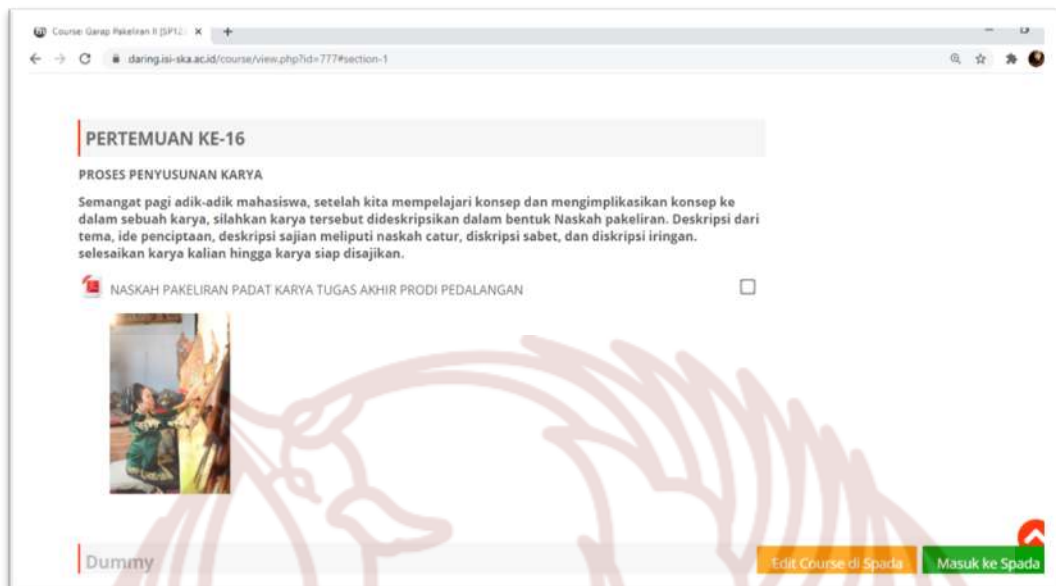
**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-XIII**



**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-XIV**



**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran  
PERTEMUAN ke-XV**

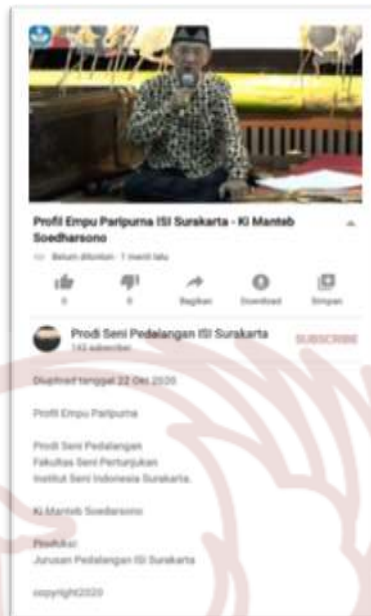


**Foto Screenshot Tampilan LMS Mata Kuliah Garap Pakeliran PERTEMUAN ke-XVI**

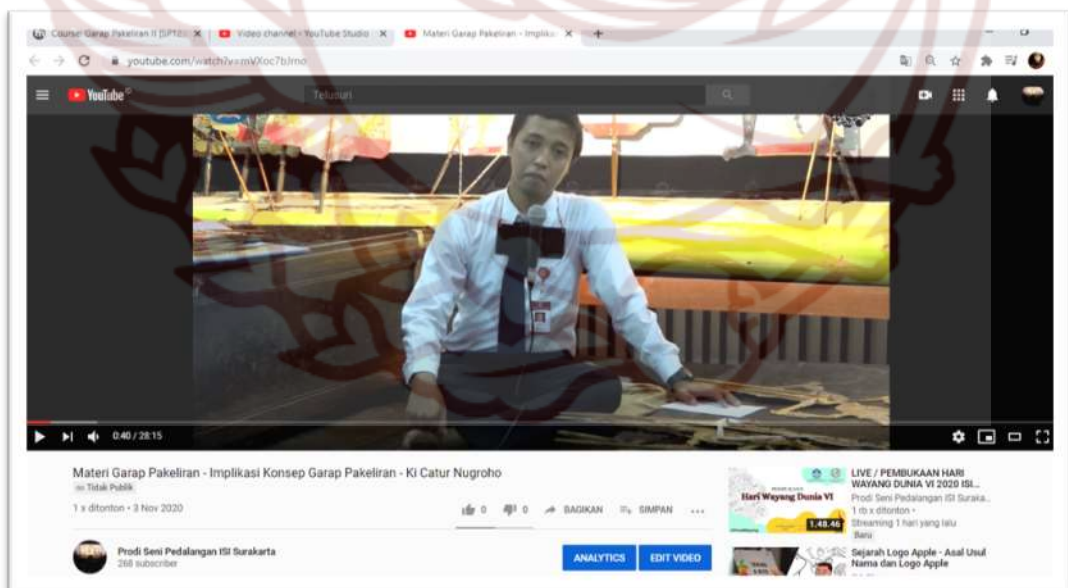
### **3. Foto Screenshot Video Materi Pembelajaran yang Diunggah Pada Platform Youtube “Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta”**



**Foto Screenshot Video Profil Dosen Ki Purbo Asmoro, S. Kar., M. Hum sebagai dosen/tutor mata kuliah Garap Pakeliran di Channel Youtube Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta**



**Foto Screenshot Video Prodi Empu Paripurna ISI Surakarta Ki Manteb Soedharsono sebagai narasumber mata kuliah Garap Pakeliran di Channel Youtube Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta**



**Foto Screenshot Video Materi Implikasi Garap Pakeliran (pertemuan ke-XV) mata kuliah Garap Pakeliran di Channel Youtube Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta**



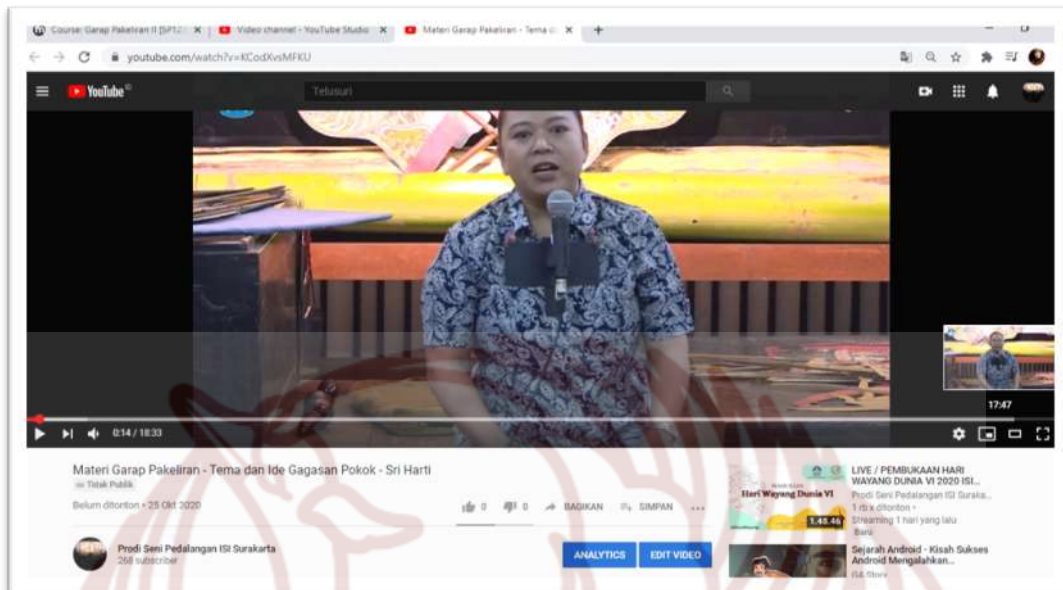


Foto *Screenshot* Video Materi Tema dan Ide Gagasan Pokok (pertemuan ke-IV) mata kuliah Garap Pakeliran di Channel Youtube Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta

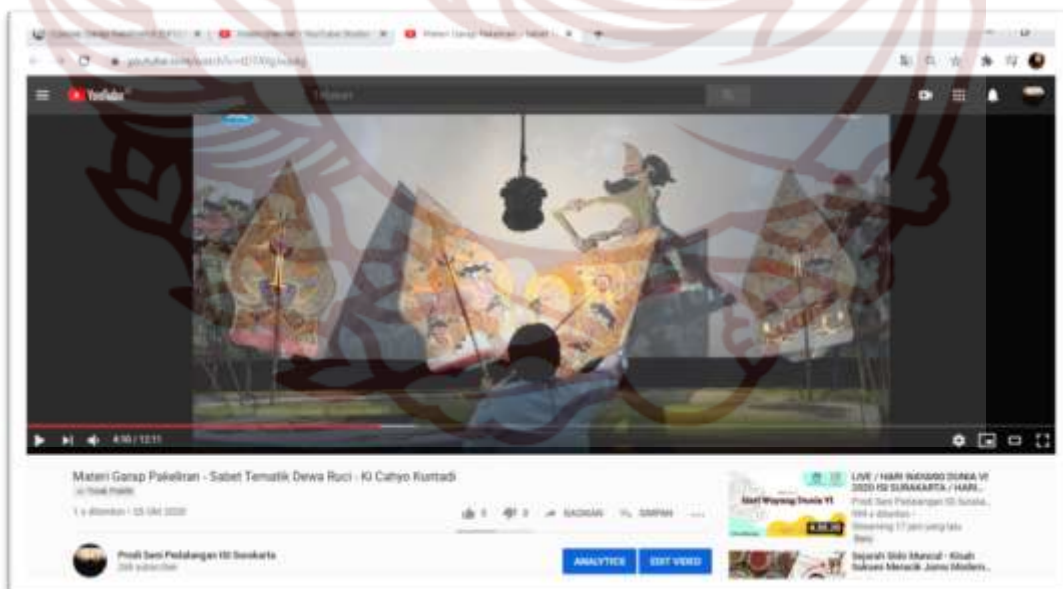
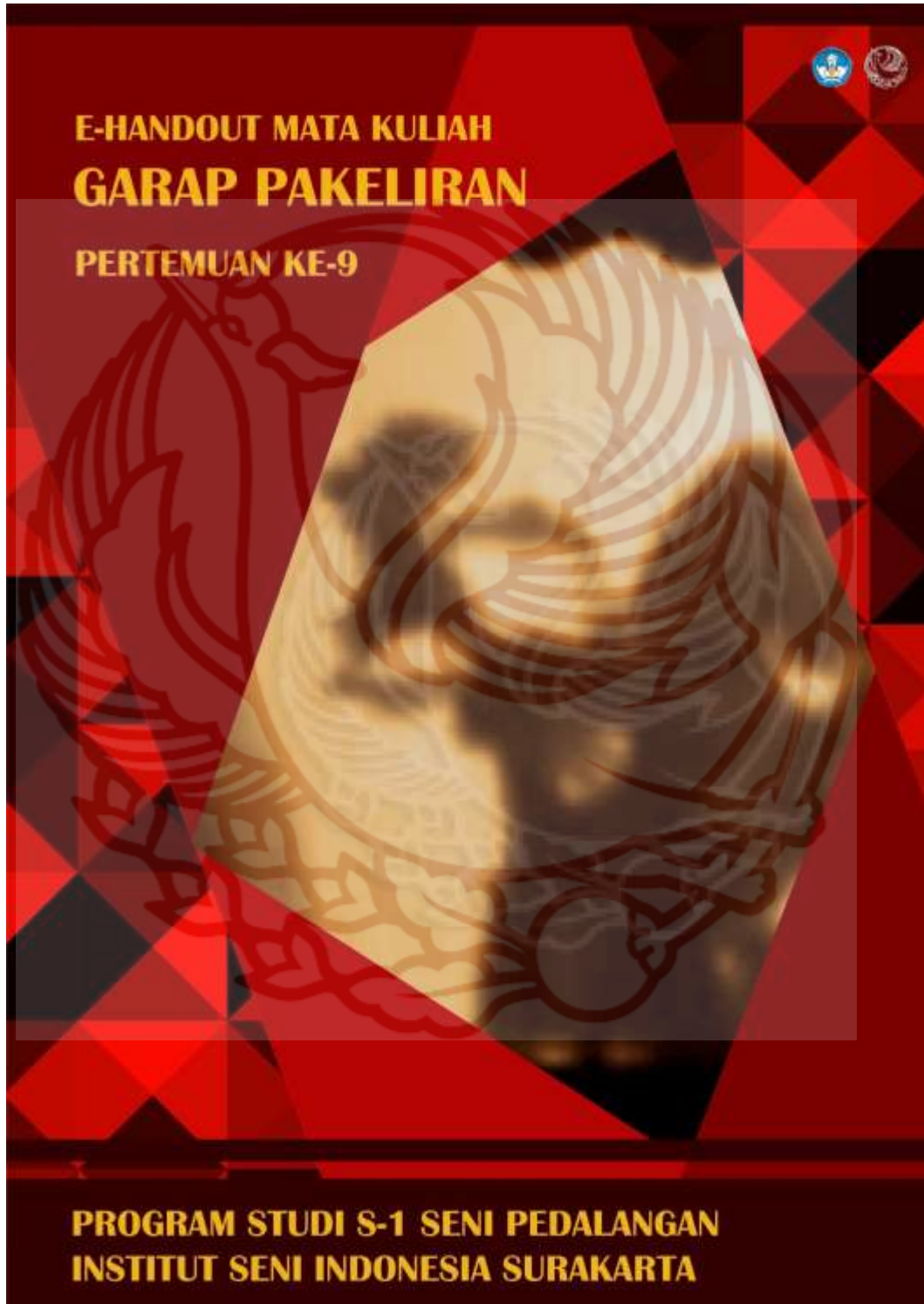


Foto *Screenshot* Video Materi Sabet Tematik (pertemuan ke-XIII) mata kuliah Garap Pakeliran di Channel Youtube Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta



4. Foto Contoh Cover *E-Handout* Materi Pembelajaran Daring Pertemuan ke-IX Mata Kuliah Garap Pakeliran



## 5. Foto Pelatihan *Learning Manajement System E-Learning* ISI Surakarta

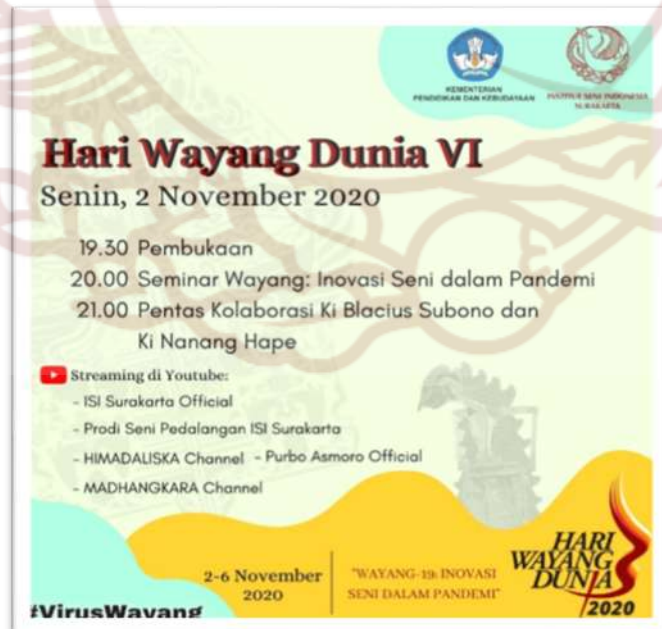


Foto kegiatan pelatihan *LMS E-Learning* ISI Surakarta oleh Tim Pustika kepada dosen pengajar mata kuliah Garap Pakeliran

6. Foto Kegiatan Seminar Nasional: Inovasi Seni Dalam Pandemi yang diselenggarakan Tim IPD kerjasama dengan Jurusan Pedalangan ISI Surakarta (2 November 2020).

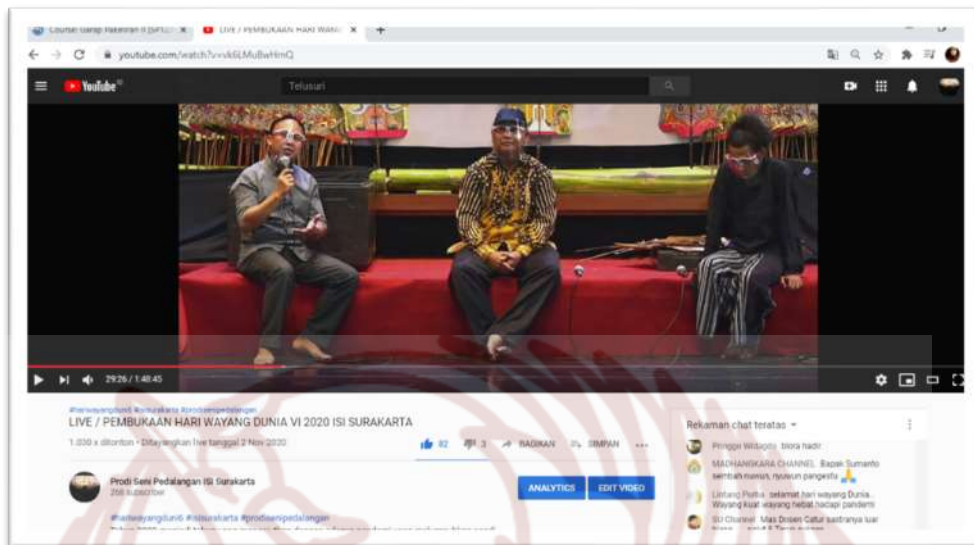


Foto kegiatan Seminar Nasional: Inovasi Seni Dalam Pandemi pada rangkaian acara Hari Wayang Dunia ke VI di ISI Surakarta.  
Dr. Bagong Pujiono (kiri) anggota IPD sebagai moderator



Poster kegiatan Seminar Wayang Nasional: Inovasi Seni Dalam Pandemi; dalam rangkaian acara Hari Wayang Dunia ke VI di ISI Surakarta





**Screenshot Live Streaming kegiatan Seminar Nasional: Inovasi Seni Dalam Pandemi pada rangkaian acara Hari Wayang Dunia ke VI di ISI Surakarta**

**Link Streaming Kegiatan Seminar Nasional: Inovasi Seni Dalam Pandemi:**

<https://youtu.be/vk6LMuBwHmQ>

- 7. Foto Poster Rencana Kegiatan Seminar Internasional yang akan diselenggarakan Tim IPD kerjasama dengan Jurusan Pedalangan ISI Surakarta (6 November 2020).**



**Poster rencana kegiatan Seminar interasional.  
Dr. Bagong Pujiono anggota IPD sebagai pembicara**



**Screenshot Schedule Live Streaming rencana kegiatan Seminar Internasional yang diselenggarakan Tim IPD kerjasama dengan ISI Surakarta pada tanggal 6 Nopember 2020**

**Link Streaming Kegiatan Seminar Internasional:**

<https://youtu.be/IPw3pzJ0Vac>

**Webinar International HWD #6 2020**

Time: Nov 6, 2020 19:00 PM Surakarta

Join Zoom Meeting

<https://zoom.us/j/93448043507>

Meeting ID: 934 4804 3507

Passcode: hwdENAM



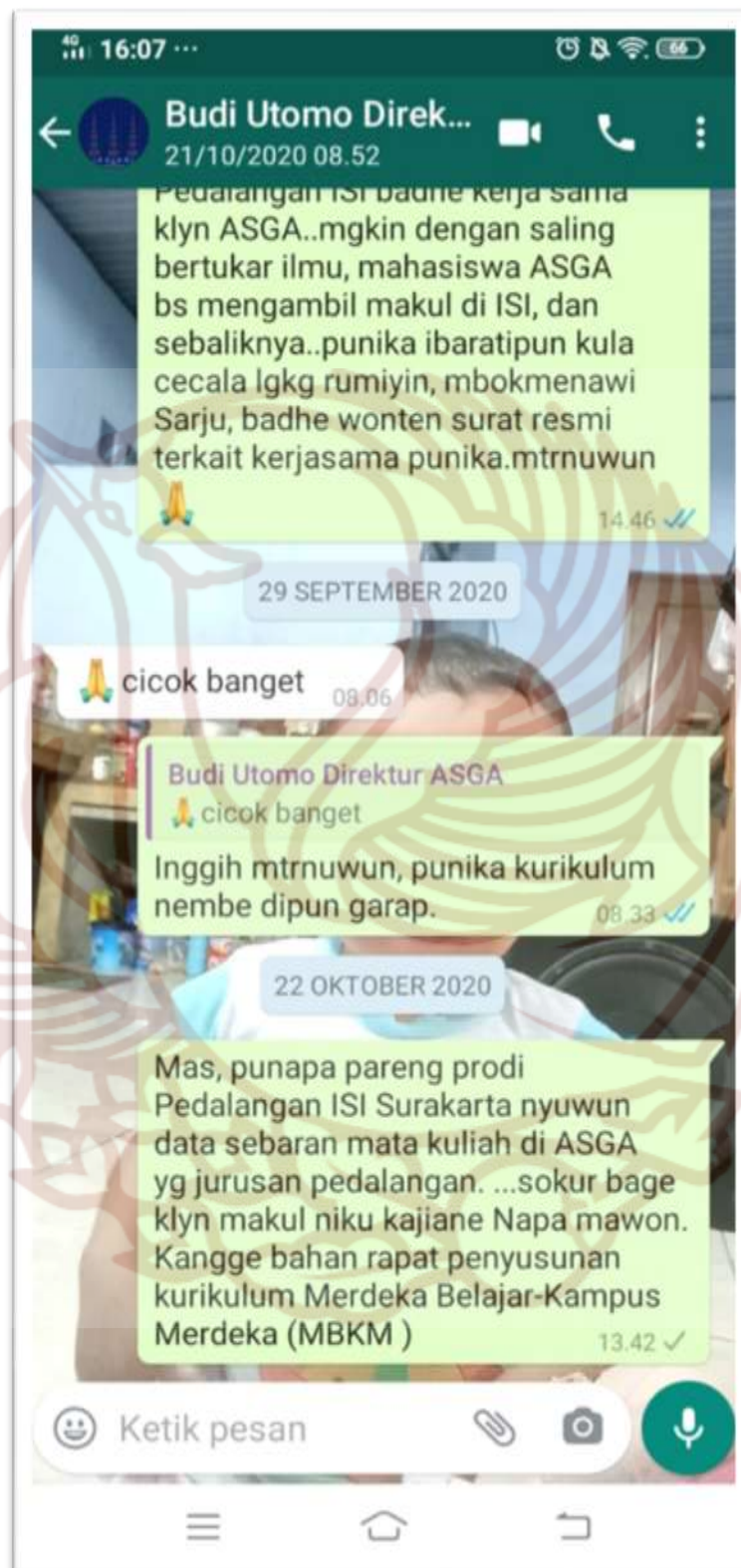
## 8. Kegiatan Menjalin Kerjasama Lintas Perguruan Tinggi



**Koordinasi lintas Perguruan Tinggi Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Surakarta dengan Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



***Video conference* Koordinasi lintas Perguruan Tinggi Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Surakarta dengan Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Denpasar**



**Chatting Koordinasi lintas Perguruan Tinggi Jurusan Pedagangan Institut Seni Indonesia Surakarta dengan Jurusan Pedagangan Akademi Seni Mangkunegaran di Surakarta**



**9. Kegiatan Koordinasi Tim IPD dengan Layanan Akademik Fakultas Seni  
Pertunjukan ISI Surakarta**



**Foto kegiatan koordinasi oleh Tim IPD Jurusan Pedalangan dengan Pihak Layanan Akademik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta**